
Markus Betz
STRATEGIEN
& LÖSUNGEN
ANNO
1602
Erschaffung einer neuen Welt
Das offizielle Buch –
Komplett in Farbe!
SUNFLOWERS
the world of entertainment
SYBEX
MAX DESIGN
NeoBandit777



Das offizielle Buch zu

Anno 1602

STRATEGIEN & LÖSUNGEN



Das offizielle Buch zu Anno 1602

MARKUS BETZ



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · LONDON · SOEST (NL)



Projektmanagement/Lektorat: Andreas Birkner
Produktion: Claudia Haas
Satz: ArtCeylan, Duisburg
Umschlaggestaltung/Farbreproduktionen: SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH, Langen
Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Media-Print, Paderborn

ISBN 3-8155-5121-8
1. Auflage 1998
2. Auflage 1998
3. Auflage 1998
4. Auflage 1998
5. Auflage 1998
6. Auflage 1998
7. Auflage 1998
8. Auflage 1999
9. Auflage 1999
10. Auflage 1999

Printed in Germany



Inhaltsverzeichnis





Vorwort

Statt eines Vorworts eine ehrlich gemeinte Dankesliste:

Ein inniger Dank gebührt an allererster Stelle meiner Familie - Regine, Tim, mein kleiner Vincent, meine süße Marie und Sammy. Sie alle mußten mal wieder am meisten unter meinem Autorendasein leiden. Ein herzliches Dankeschön auch an all die Leute vom SYBEX-Verlag, die das Projekt ermöglichten und betreuten. Und nicht zu vergessen: ein ganz, ganz besonderes Dankeschön an das gesamte Team von Sunflowers für das große Engagement: an Frau Bianca König, Herrn Jochen Bauer, Herrn Michael Backhaus und all die anderen namentlich nicht erwähnten Teammitglieder, die sich pausenlos Gedanken um Antworten auf meine doofen Fragen machen mußten.

Kontakt

Natürlich bin ich für lobende Worte genauso dankbar wie für vernichtende Kritiken. Vielleicht möchten Sie mir ja auch mitteilen, daß Sie vollkommen andere (und erfolgreichere?) Strategien entwickelt haben, als in diesem Buch beschrieben. Richten Sie in diesem Fall Ihre Nachrichten oder auch einfach nur ein paar nette Grüße per E-Mail an

SELEQTION@t-online.de

Über das Buch

Bei der Frage des Schwierigkeitsgrades gehen die Meinungen über Anno 1602 auseinander - und das ist richtig so! Denn Anno 1602 bietet Ihnen im Endlosspiel-Modus insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen, die enorme Sprünge im Schwierigkeitsgrad vornehmen - d.h., die Stufen „Einfach“ und „Schwer“ haben sich ihre Namen verdient. Während deshalb eine Reihe von Computerspielern das Spiel endlich einmal als eine echte Herausforderung im Genre „Echtzeit-Wirtschafts-Aufbaustrategiespiel“ (Obacht: der Autor kreierte soeben eine neues Computerspielgenre!) sehen, finden andere - insbesondere Einsteiger - Anno 1602 schlicht und einfach viel zu schwer.



Um es vorwegzunehmen: Dieses Buch ist für beide Gruppen geschrieben worden. Mit detaillierten Beschreibungen von möglichst einfachen und dabei gut nachvollziehbaren Lösungswegen werden Einsteiger und fortgeschrittene Profis gleichermaßen bedient, im einzelnen:

Das erste Kapitel zeigt Ihnen exemplarisch Schritt für Schritt und detailliert den Weg zum Erfolg in einem Endlosspiel, wobei insbesondere die Aktionen in der relativ schwierigen Anfangsphase ausführlich erläutert werden. Alle Anno-1602-Spieler werden mit diesem Lösungsweg ein Endlosspiel - auch in der Schwierigkeitsstufe „Schwer" - erfolgreich bewältigen können!

Das zweite Kapitel bietet Ihnen eine Fülle von Informationen zu allen Bereichen in Anno 1602, also z.B. Gebäude, Bewohner, Bedarfe, Güter und Waren, Piraten, Kampfstrategien usw. Sie werden in diesem Kapitel viele neue Informationen finden, die bislang nur die Programmierer von Anno 1602 kannten. Lassen Sie sich in die tiefen Geheimnisse von Anno 1602 einweihen!

Im dritten Kapitel werden Sie schließlich mit Lösungswegen für die insgesamt 16 Szenarien versorgt. Wenn Sie mit den Tips und Hinweisen aus diesem Kapitel auch die 16. Mission („Die Festung") erfolgreich bewältigt haben, dürfen Sie sich endlich zum erlauchten Kreis der Anno-1602-Profis zählen! Bis dahin: Viel Spaß beim Spielen und beim Lesen dieses Buches!



Schritt für Schritt - das Endlosspiel

Das *Endlosspiel* wird mit Sicherheit derjenige Modus sein, den Sie am häufigsten in Anno 1602 nutzen werden! In diesem Modus beginnen Sie mit einem einzigen Schiff inmitten des weiten Ozeans, das einige Baumaterialien und Lebensmittel geladen hat und das Ihren Ausgangspunkt für ein blühendes und mächtiges Reich darstellt.

Natürlich werden Sie auch die mitgelieferten Szenarien bewältigen wollen (wie Sie in den einzelnen Szenarien zum Ziel gelangen, ist im Kapitel "Die Szenarien" beschrieben), jedoch ist der Einstieg in Anno 1602 auf jeden Fall über die Bewältigung der Tutorialmissionen und der Szenarien 1-5 sowie anschließend einiger erfolgreicher Endlosspiele zu suchen. Erst danach sollten Sie sich an die Szenarien "wagen".

Damit Sie ein Endlosspiel möglichst erfolgreich bewältigen können, wird in den folgenden Abschnitten ein "typisches" Endlosspiel Schritt für Schritt beschrieben. Dabei wird insbesondere die etwas schwierige Anfangsphase eines Endlosspiels detailliert erläutert. Orientieren Sie sich in den einzelnen Spielphasen eines Endlosspiels an den nachfolgenden Tips und Strategien, um aus Ihrer Handvoll Besatzungsmitgliedern zu Beginn des Spiels ein großes und herrschaftliches Volk zu schaffen.

In diesem Zusammenhang jedoch zwei Bemerkungen vorweg:

1. Die nachfolgend beschriebene Vorgehensweise funktionierte in mehreren Spielen bzw. Versuchen aller Schwierigkeitsstufen! Das heißt, Sie werden mit dem hier aufgeführten Weg sowohl in einfachen Spielen als auch in schweren Spielen höchstwahrscheinlich zum Erfolg kommen. Eine Garantie für den Erfolg in einem Endlosspiel ist dieser Weg jedoch nicht!

2. Der nachfolgend beschriebene Weg zur Bewältigung eines Endlosspiels bei Anno 1602 entspricht dem persönlichen Stil des Autors - dieser ist mit Sicherheit nicht der Weisheit letzter Schluß. Es gibt neben dem beschriebenen Weg natürlich eine Vielzahl von weiteren Vorgehensweisen, um in Anno 1602 zum Ziel zu gelangen!



DIE SPIELZIELE EINES ENDLOSSPIELS

Der Modus "Endlosspiel" sagt es eigentlich schon: ein Endlosspiel können Sie theoretisch bis ans Ende Ihrer Tage spielen! Das heißt, in einem Endlosspiel existiert kein vorgegebenes Ziel, das Sie erreichen müssen. Die Ziele bei einem Endlosspiel stecken Sie sich selbst - und dabei können Sie einige verschiedene Ziele definieren, wann ein Endlosspiel für Sie erfolgreich abgeschlossen ist:

- Die "Punktejäger" unter Ihnen werden ein Endlosspiel dann als erfolgreich abgeschlossen betrachten, wenn sie den bisherigen HiScore in der Bestenliste (diese finden Sie stets im Hauptmenü eingeblendet) überboten haben.
- "Aufbauspieler" werden versuchen, ein funktionierendes Reich zu schaffen - mit einer tadellosen Warenwirtschaft, einer hohen Bevölkerungszahl, einem blühenden Handel, das Erreichen der höchsten Zivilisationsstufe (Aristokraten) für alle Einwohner usw. - bis der Punkt erreicht ist, an dem man sich einfach nur noch zurücklehnt und seinem "Werk" genüßlich zuschaut.
- "Militärstrategen" werden eine mächtige Armee und eine furchterregende Flotte aufbauen und versuchen, die gesamte Inselwelt in einem Endlosspiel zu erobern, bis der letzte Computergegner das Zeitliche gesegnet hat.
- Andere Spielernaturen werden in einem Endlosspiel einfach einmal einige neue Strategien und Taktiken ausprobieren, um diese später in einem Szenario oder in einem Mehrspielergefecht anzuwenden.

Wie auch immer - das Endlosspiel wird Ihnen über einen langen Zeitraum genügend Herausforderungen bieten.



DIE WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Insgesamt vier verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen Ihnen bei Beginn eines Endlosspiels zur Auswahl - über die Stufen *Einfach*, *Durchschnittlich*, *Fordernd* und *Schwer* stehen sowohl Anfängern als auch fortgeschrittenen Spielern angepaßte Herausforderungen zur Verfügung.

Die vier Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich dabei in folgenden Vorgaben:

Ergiebigkeit der Erzvorkommen

Erstens befinden sich je nach gewählter Schwierigkeitsstufe unterschiedlich viele ergiebige Erzvorkommen auf der generierten Karte. Dies betrifft nicht unbedingt die Anzahl der Erzvorkommen, sondern deren Ergiebigkeit! In einem Spiel der Stufe *Schwer* finden Sie zumeist ebenfalls viele Inseln, auf denen Ihre Späher ein Erzvorkommen entdecken. Sobald Sie jedoch aus diesen Vorkommen Erz fördern, werden Sie schnell merken, daß die Erzmine schneller erschöpft sein wird als in Spielen der unteren Schwierigkeitsstufen.

Unterschiedliche Rohstoffergiebigkeiten

Zweitens weisen die zu entdeckenden Inseln eine unterschiedliche Ergiebigkeit in puncto der dort wachsenden Rohstoffe auf. Während Sie z.B. in einem Spiel der Schwierigkeitsstufe *Einfach* auf vielen Inseln eine 100%ige Tabak, Gewürze- oder Kakaoausbeute entdecken werden, müssen Sie in der Schwierigkeitsstufe *Schwer* länger nach solchen fruchtbaren Inseln suchen.

Piraten oder keine Piraten?

Drittens haben Sie es je nach gewählter Schwierigkeitsstufe mit Piraten zu tun oder nicht. In Spielen der ersten beiden Schwierigkeitsstufen müssen Sie sich keine Sorgen darüber machen, daß urplötzlich auftauchende Piratenschiffe Ihre voll beladenen Handelsschiffe auf den Meeresgrund schicken, während Sie in den beiden höheren Schwierigkeitsstufen mit diesen Problemen durchaus rechnen müssen.

Unterschiedlich aggressive Computergegner

Viertens werden Sie es je nach gewählter Schwierigkeitsstufe mit unterschiedlich "intelligenten" und aggressiven Computergegnern zu tun haben. Wenn Sie z.B. in der Schwierigkeitsstufe *Schwer* zu einem frühen Zeitpunkt weitere Inseln besiedeln, werden Sie bemerken, daß die Computergegner sich "zu Ihnen gesellen", d.h. ebenfalls auf Ihren "neuen" Inseln ein Kontor errichten werden, um Sie verstärkt im Auge zu behalten und um Ihnen das Leben dort schwer zu machen. In den unteren Schwierigkeitsstufen müssen Sie mit solch frühen "Gesellschaften" nicht rechnen.

Unterschiedliches Anfangskapital

Fünftens werden Sie je nach Schwierigkeitsstufe mit einem unterschiedlich hohen Startkapital ausgestattet. In der Stufe *Einfach* verfügen Sie zu Beginn über 20.000 Taler, in der Stufe *Durchschnittlich* über 15.000 und in den beiden hohen Schwierigkeitsstufen über 10.000 Taler.



Achtung

Sollten Sie Anno 1602 zum ersten mal spielen, wählen Sie am besten (nachdem Sie zuvor die Tutorialmissionen bewältigt haben) ein Spiel in der Schwierigkeitsstufe *Einfach* oder *Durchschnittlich* und versuchen dort zunächst einmal, ein funktionierendes und mächtiges Reich zu schaffen. Erst wenn Ihnen dies in den unteren Schwierigkeitsstufen gelungen ist, sollten Sie sich den Herausforderungen der hohen Schwierigkeitsstufen (Obacht: die Schwierigkeitsstufe *Schwer* hat es in sich!) und der Missionen bzw. Szenarien stellen.

UND LOS GEHT´S - DER RUN AUF DIE INSELN

Sie haben ein Spiel gestartet und finden sich nun wenige Augenblicke später inmitten der Gewässer des weiten Ozeans neben den Schiffen Ihrer Konkurrenten wieder. Und während Sie noch gebannt auf die Wellen des Ozeans blicken, setzt Ihre Konkurrenz bereits die Segel, und Sie sind - vielleicht schon entscheidend - ins Hintertreffen geraten!

Setzen Sie sofort die Segel!

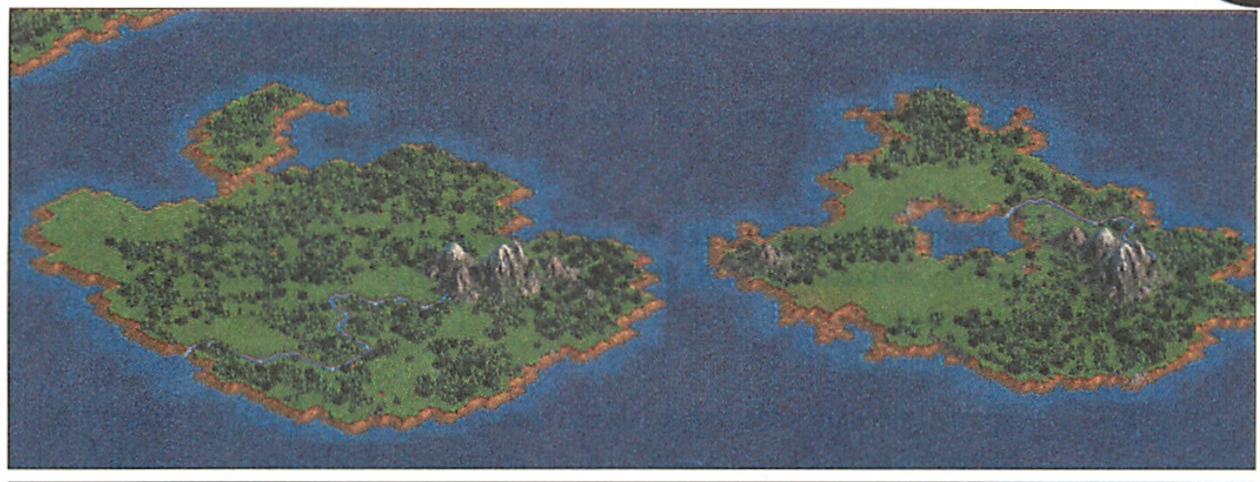
Mit anderen Worten: Seien Sie zu Beginn eines Spiels, wenn es darum geht, die "beste" Insel zu besiedeln, hellwach! Sehen Sie sich nicht erst lange um, und verlieren Sie keine wertvolle Zeit, sondern schippern Sie direkt auf die erstbeste größere Insel zu. Erst wenn die Reise Ihren Lauf nimmt bzw. Ihr Schiff in voller Fahrt ist, sehen Sie sich erst einmal "in Ruhe" etwas genauer um.

Erste optische Begutachtung der Inseln

Während sich Ihr Schiff auf seiner Reise ins "Blaue" hinein befindet, begutachten Sie - zunächst rein optisch - die einzelnen Inseln in Hinblick auf deren Potential, zu Ihrer ersten Heimatinsel erkoren zu werden. Klicken Sie dazu die einzelnen Inseln auf der Übersichtskarte an, und beurteilen Sie folgende, erste optische "Insel-Auswahlkriterien":

- Diejenigen Inseln, auf denen Sie *keine Berge* entdecken, schließen Sie von vornherein für eine erste Besiedelung aus! Konsequent! Sie benötigen früh die Rohstoffe *Ziegel* und (etwas später) *Erz*. Diese Rohstoffe können Sie ohne Berge bzw. Gesteinsvorkommen nicht gewinnen!
- Inseln, die mit Flüssen durchzogen sind, sollten Sie ebenfalls meiden. Flüsse bieten keinerlei Vorteile - sieht man einmal von den strategischen Vorteilen von Flußläufen bei Angriffen auf die eigene Stadt (alle gegnerischen Soldaten kommen über eine Brücke) ab. Dennoch: Flußläufe werden Sie in späteren Spielphasen bei einem strukturierten Siedlungsaufbau erheblich behindern.
- Suchen Sie sich eine möglichst große und kompakte Insel aus! Das heißt, wählen Sie keine Insel, die Landzungen, Buchten (obwohl: in Buchten plazierte Kontore können hervorragend mit Wachtürmen gegen gegnerische Angriffe verteidigt werden!) und Binnengewässer aufweist. "Quadratisch, praktisch, gut" sollte Ihr Motto bei der Wahl Ihrer ersten Heimatinsel sein.





Präferieren Sie große, kompakte Inseln - z.B. in obiger Abbildung die linke Insel

- Achten Sie darauf, ob sich auf einer Insel ein Eingeborenenstamm befindet oder nicht! Allerdings werden Sie die Eingeborenen erst entdecken, wenn Sie mit Ihrem Schiff in die Sichtweite der Eingeborenensiedlung geraten sind oder die Insel durch Ihre Pioniere erkundet haben. Somit ist es zu einem frühen Zeitpunkt relativ schwierig, dieses Insel-Auswahlkriterium - rein optisch - mit einzukalkulieren. Die Existenz von Eingeborenen auf Ihrer Insel hat immer zwei Seiten: auf der einen Seite kann man mit den Eingeborenen - insbesondere in frühen Spielphasen - sehr gut und effizient Handel betreiben (siehe dazu das Kapitel *Tips & Strategien - Tips für Handelstreibende*), auf der anderen Seite nehmen Ihnen die Eingeborenen schlicht und einfach Platz weg, den Sie wahrscheinlich irgendwann für eine ausgedehnte Besiedelung der Insel benötigen. Je größer die Insel ist, desto kleiner fällt das letztgenannte Problem aus - zudem können die Eingeborenen mit Waffengewalt von der Insel vertrieben werden. Trotzdem: Bedenken Sie immer beide Seiten des Miteinanders mit Eingeborenen!
- Und noch etwas: Orientieren Sie sich auch daran, welche Inseln die Schiffe der Computerspieler ansteuern! Die Computerspieler visieren zumeist die erfolgversprechenden und fruchtbaren Inseln an.

Steuern Sie zügig auf "Ihre" Insel zu!

Sobald Sie sich unter Beachtung der oben genannten Punkte eine Insel "ausgeguckt" haben, steuern Sie diese Insel zielstrebig und schnurstracks mit Ihrem Schiff an! Aktivieren Sie dazu Ihr Schiff (so daß der Lebensbalken über dem Hauptmast zu sehen ist), und korrigieren Sie die zu Beginn eingeschlagene Route. Schicken Sie das Schiff dazu an dasjenige Ufer der ausgesuchten Insel, das Ihrem Schiff am nächsten liegt!



Unverzichtbar: Das Auskundschaften der Insel

Wenn Sie das Ufer einer Insel mit Ihrem Schiff erreicht haben, sollten Sie zunächst einmal die betreffende Insel in Hinblick auf deren Ressourcen-Ergiebigkeit auskundschaften. Dazu klicken Sie *auf das Augen-Icon* neben dem *Schiff*-Symbol (Achtung: dieses Icon erscheint nur, wenn das Schiff am Ufer der Insel geankert hat!) und warten den Bericht Ihrer Pioniere



ab. Diese Berichte werden Ihnen in der Statusleiste angezeigt. Erscheinen in der Statusleiste links unten ein oder mehrere Symbole in der Form eines Ausrufezeichens, bewegen Sie einfach den Mauszeiger über dieses Symbol, um den Inhalt der Nachricht zu lesen.



Auf welche Begebenheiten Sie bei der Beurteilung der "Qualität" einer Insel achten müssen, ist im Kapitel *Tips & Strategien - Die Besiedlungsstrategie* beschrieben.

Sind die beiden Voraussetzungen (ein Erzvorkommen und mindestens eine 100%ige Fruchtbarkeit bei den Anbaugewächsen - in dieser Reihenfolge - Weintrauben, Zuckerrohr, Gewürzen oder Tabak, siehe das o.g. Kapitel) für eine "besiedlungswürdige" Insel nicht erfüllt, lassen Sie die Insel lieber links liegen und suchen sich ein anderes Zuhause! Zu diesem Zeitpunkt dürfte sich jedoch schon die Konkurrenz die "Insel-Rosinen" aus dem "Insel-Kuchen" herausgepickt haben - denn:

Das Problem: Schneller sein als die Konkurrenz

Die computergesteuerte Konkurrenz ist schnell - verdammt schnell! Sicherlich werden Sie oft beobachten, daß Sie im Wettlauf um eine Insel dem Computergegner unterliegen, da der Computergegner sein Kontor am Ufer der Insel errichtet, während Sie noch Ihre Pioniere zum Auskundschaften über die Insel jagen.

Sie müssen eine Insel in solch einem Wettlauf mit dem Computergegner einfach eine ganze Weile früher erreichen als das Schiff des Computerspielers, um genügend Zeit für die Erkundung der Insel zu haben. Ist die Erkundung abgeschlossen und die Insel entspricht Ihren Vorstellungen, können Sie am Ufer der Insel ein Kontor errichten. Zu diesem Zeitpunkt darf einfach noch kein Computerspieler die Insel erreicht haben.



Besiedeln Sie eine Insel jedoch niemals, ohne diese Insel zuvor erkundet zu haben. In manchen Fällen kann Ihnen das Glück hold sein und Sie haben eine ressourcenergiebige und fruchtbare Insel erwischt. In den meisten Fällen geht diese "blinde" Besiedelung jedoch schief!

Lieber neu starten?

Sollten Sie dennoch einmal mit ansehen müssen, wie Ihnen ein Computerspieler (oder ein menschlicher Spieler in einem Mehrspielergefecht) eine begehrte Insel vor der Nase wegschnappt, müssen Sie sich zwangsläufig auf den übriggebliebenen Inseln nach einem ersten Zuhause umsehen. In diesem Fall noch eine halbwegs "vernünftige" Insel zu finden, dürfte schwer genug sein, da die übrigen Computerspieler in der Zwischenzeit mit Sicherheit die "besten" Inseln besiedelt haben - spätestens dann sollten Sie über einen Neustart nachdenken ...





... oder aber Sie bedienen sich von Anfang an des folgenden kleinen Tricks:

Sobald das Spiel gestartet ist, d.h., wenn Ihr Schiff und die Schiffe der Konkurrenz die Segel für den Aufbruch in die neue Welt setzen, speichern Sie das Spiel blitzschnell ab! Jetzt können Sie sich in aller Seelenruhe erst einmal alle Inseln anschauen bzw. sämtliche Inseln erkunden und bezüglich der Ressourcen begutachten. Haben Sie schließlich die "beste" Insel auf der Karte gefunden, laden Sie den zuvor abgespeicherten Spielstand vom Spielbeginn erneut ein, steuern zügig und gezielt auf die "beste" Insel zu und errichten dort sofort Ihr Kontor, sobald Sie das Ufer erreicht haben. So einfach ist das!

DIE ERSTEN WICHTIGEN AKTIONEN

Sie haben ein Kontor am Ufer einer Insel errichtet und besitzen nichts weiter als ein Schiff mit einigen Werkzeugen, etwas Holz und ein paar Lebensmitteln. Es gibt ab jetzt viel zu tun um die Vorherrschaft über die Inselwelt von Anno 1602 zu erlangen. Packen Sie´s an.

Die Sicherung des Werkzeugbedarfs



Die *Werkzeuge* werden in jedem Spiel zu Beginn den besorgniserregendsten Engpaß darstellen. Kein Gebäude (mit Ausnahme einer einfachen Behausung) wird ohne den "Rohstoff" *Werkzeug* auskommen. Zudem verlangt die Weiterentwicklung der Behausungen ebenfalls *Werkzeuge* - die "Aufrüstung" einer Pionierhütte zu einer Siedler-Behausung "kostet" z.B. 1 Werkzeug und 3 Holzeinheiten (vgl. auch das *Kapitel Tips & Strategien - Die Bevölkerungsgruppen, -bedarfe und -entwicklungen*). Die an Bord Ihres Schiffes zu Anfang existenten 50 t *Werkzeuge* werden deshalb sehr schnell verbraucht sein!



Deshalb müssen Sie schon jetzt Ihre erste "Einkaufsliste" für die fliegenden Händler aufstellen: Klicken Sie dazu auf das *Kontor* und dort auf die Schaltfläche *Waren zum Einkauf festlegen*. Bestimmen Sie als Einkaufsware die *Werkzeuge*. Legen Sie dabei einen *Einkaufspreis* von ca. 80-100 Talern (je nach Schwierigkeitsstufe, siehe das Kapitel *Tips & Strategien*) und die *Mengenbegrenzung* auf einen maximalen Lagerbestand fest.





Sichern Sie die Verfügbarkeit der Werkzeuge durch einen frühen Einkauf dieser Ware

Tip

Achten Sie in der Folgezeit ein wenig darauf, wie viele Werkzeuge Ihnen die an Ihrem Kontor ankommenden fliegenden Händler jeweils verkaufen. Wenn viele fliegende Händler dazu bereit sind, zu dem festgelegten Preis eine relativ große Menge Werkzeuge an Sie zu veräußern, sollten Sie den Einkaufspreis ein wenig nach unten korrigieren. Umgekehrt gilt natürlich auch: Bei einem schleppenden Wareneingang von Werkzeugen sollten Sie dazu bereit sein, einen höheren Preis für diese Ware zu bezahlen und deshalb einen höheren Werkzeug-Einkaufspreis festlegen.

Die Erkundung von weiteren Inseln und die Ausweitung Ihres Inselreiches

Sie sollten schon jetzt die Aufmerksamkeit von Ihrer Hauptinsel abwenden und nach neuen Inseln Ausschau halten - je früher, desto besser!

Denn natürlich werden Sie über das gesamte Spiel gesehen nicht mit der einen Insel auskommen! Sie benötigen weitere Inseln, insbesondere als Anbaugebiete für *Tabak*, *Weintrauben*, *Zuckerrohr*, *Gewürze* usw. oder Inseln mit weiteren *Erz*- und/oder *Gold*vorkommen.

Holzproduktion aufbauen

Ihr vorrangigster Bedarf wird kurzfristig bei der Ware Holz liegen. Dieses Holz besorgen Sie sich aber nicht auf Ihrer Hauptinsel, sondern dazu besiedeln Sie eine weitere Insel, auf der Sie (zunächst) ausschließlich Holz produzieren.



Erkundung der übrigen Inseln

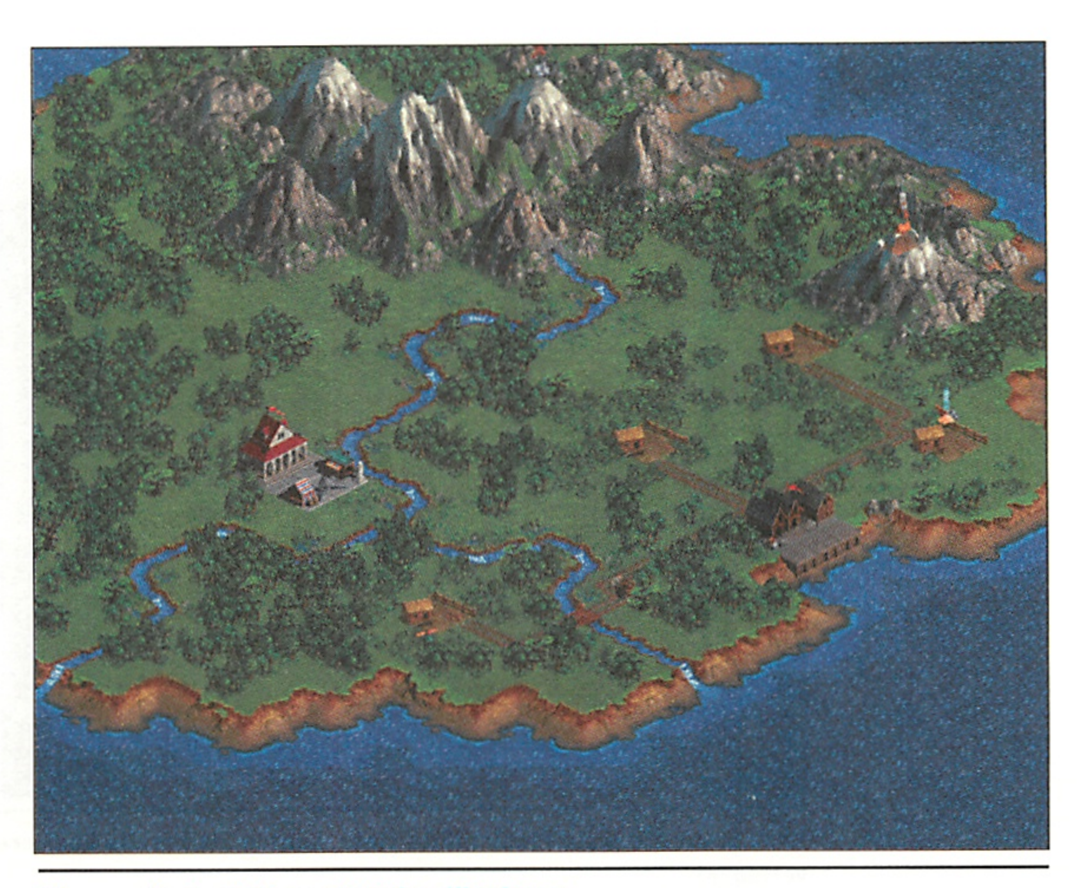
Setzen Sie deshalb direkt zu Beginn - nachdem Sie das erste Kontor auf Ihrer Hauptinsel errichtet haben und den Werkzeugeinkauf geregelt haben - die Segel und steuern Sie nacheinander alle übrigen Inseln der Anno-Inselwelt an. Erkunden Sie jede Insel bezüglich ihrer Ressourcen. Danach suchen Sie sich aus dem Insel-"Angebot" Ihre Zweit-, Dritt-, Viertinsel usw. aus.

Als Zweitinsel sollten Sie nach einer Insel Ausschau halten, die genügend Waldflächen für den Holzabbau liefert. Natürlich sollte diese Zweitinsel aber auch weitere Kriterien erfüllen, insbesondere in Hinblick auf Fruchtbarkeiten und Ressourcenvorkommen *(Erz und Gold)*.

Tip

Nach welchen zusätzlichen Kriterien Sie Ihre weiteren Inseln aussuchen, ist im Kapitel *Tips & Strategien - Die Besiedlungsstrategie* beschrieben.

Haben Sie eine für den o.g. Zweck geeignete Insel ausgemacht, errichten Sie dort ein Kontor und bauen dort direkt anschließend *fünf oder sechs Holzfällerhütten (Forsthäuser)* im Einzugsbereich Ihres Kontors - laden Sie vorher die dafür erforderlichen Werkzeuge in das Kontor. Verbinden Sie anschließend die Hütten und das Kontor mit Feldwegen. Achten Sie bei der Plazierung der Forsthäuser jedoch darauf, daß genügend Bäume im Einzugsbereich der Holzfällerhütten liegen. Ist der Baumbestand um die Hütten herum ein wenig kärglich, pflanzen Sie am besten direkt einige Bäume im Einzugsbereich der Holzfällerhütten.



Eine zweite Insel ist zur "Holzinsel" erkoren ...



Achtung

In den hohen Schwierigkeitsstufen sollten Sie zusätzlich auf einer "neuen" Insel direkt einen oder zwei weitere Marktplätze zur Gebietssicherung errichten, da in den hohen Schwierigkeitsstufen die Computergegner Ihnen auf den "neuen" Inseln bevorzugt Gesellschaft leisten wollen!

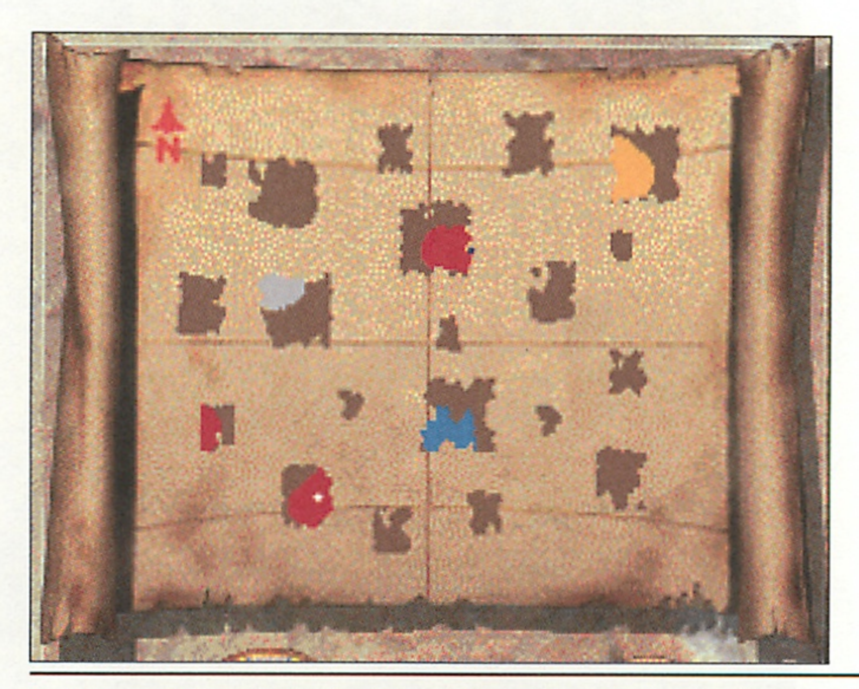
Mindestens zwei weitere Inseln besiedeln

Geben Sie sich zu diesem Zeitpunkt aber nicht mit der Besiedelung der "Holzinsel" zufrieden, sondern besiedeln Sie direkt zwei weitere Inseln durch die Errichtung eines Kontors (und von weiteren Markthallen). Ergänzen Sie Ihr Inselreich dabei sinnvoll in der Hinsicht, daß Sie als weitere Inseln solche Inseln wählen, die jeweils für einen anderen Rohstoff eine 100%ige Fruchtbarkeit aufweisen. Beispiel: Wenn Ihre Hauptinsel eine 100%ige Fruchtbarkeit für Weintrauben bietet und auf Ihrer "Holzinsel" der Tabak zu 100% wächst und gedeiht, suchen Sie sich nun weitere Inseln aus, die bezüglich der Ressourcen Gewürze, Baumwolle und Kakao (in dieser Reihenfolge) 100%ige Fruchtbarkeiten bieten! Natürlich sollten Sie bei Ihrer weiteren Besiedelung auch auf die Ressourcenergiebigkeiten im Hinblick auf Erz und Gold achten!

Achtung

Die "richtige" Wahl der Inseln in dieser Phase ist spielentscheidend!

Laden Sie also ein wenig Holz für die neuen Kontore (und Markthallen - vergessen Sie nicht die direkte Gebietserweiterung) in Ihr Schiff (die erforderlichen Werkzeuge hat Ihr Schiff noch an Bord!) und machen Sie sich auf den Weg, um weitere zwei oder drei Inseln für sich zu beanspruchen!



Noch bevor die erste Pionierhütte steht, sollten Sie bereits über drei bis vier Inseln verfügen!





Sichern Sie sich in dieser Phase alle Inseln mit einem Goldvorkommen. Wenn kein Computerspieler auf seiner ersten Insel bereits ein Goldvorkommen vorgefunden hat (Sie können übrigens auch die Inseln der Computergegner erkunden!), werden Sie später auf diese Weise eine Monopolstellung bei den Waren Gold und Schmuck erreichen! Ein nicht unbeträchtlicher Vorteil!

Auf jeder neuen Insel einen Holzfäller plazieren

Auf einer neu besetzten Insel sollten Sie immer sofort ein *Forsthaus* errichten (vergessen Sie die dafür erforderlichen 2 t Werkzeuge nicht!). Ein Holzfäller kann dort bereits mit dem Schlagen von Holz beginnen. So müssen Sie bei geplanten Baumaßnahmen auf den neuen Inseln nicht jedesmal das dafür erforderliche Holz per Schiff heranschaffen. Sobald das Lager auf der neuen Insel voll ist, können Sie das dort gewonnene Holz auch zum Verkauf anbieten.

Die Holz-Transportroute einrichten

Wenn Sie Ihr Inselreich zu dieser frühen Spielphase auf die oben beschriebene Weise vergrößert haben, müssen Sie das produzierte Holz von Ihrer "Holzinsel" auf die Hauptinsel schaffen, da dort ab jetzt die weiteren Baumaßnahmen stattfinden - und für diese benötigen Sie jede Menge Holz!

Richten Sie also für Ihr Schiff eine automatische Handelsroute ein, auf der Sie das geschlagene Holz von der "Holzinsel" zur Hauptinsel schaffen. Mit dem Transport des Holzes wird das Schiff jetzt die nächste Zeit beschäftigt sein.



Schaffen Sie das Holz per automatischer Handelsroute auf Ihre Hauptinsel



DER AUFBAU IHRER HAUPTINSEL

Sobald die erste Fuhre Holz auf Ihrer Hauptinsel angekommen ist, können Sie mit dem Aufbau Ihrer Hauptinsel loslegen:

Lebensmittel in das Kontor schaffen

Ihr Schiff hat noch eine Ladung Lebensmittel an Bord! Diese Lebensmittel benötigen Sie für die ersten Bewohner (s.u.). Deshalb müssen Sie bei der ersten Ankunft des Schiffes die automatische Transportroute kurz unterbrechen und die Lebensmittel von Bord Ihres Schiffes in das Kontor Ihrer Hauptinsel schaffen. Danach fährt das Schiff mit seiner automatischen Handelsroute fort.

Gebietserweiterung mit einem Marktplatz

Der Einzugsbereich Ihres Kontors auf der Hauptinsel wird für die ersten Baumaßnahmen und für eine von Beginn an effiziente Städteplanung nicht ausreichen. Aus diesem Grund sollten Sie jetzt das nutzbare Gebiet erweitern, indem Sie einen *Marktplatz* errichten - von den dafür erforderlichen Werkzeugen dürften in der Zwischenzeit von den fliegenden Händlern genügend eingegangen sein!

Klicken Sie zunächst einmal Ihr Kontor an, um dessen Einzugsbereich (die helle Fläche) anzuzeigen.



Wählen Sie dann aus dem Baumenü bei den *Öffentlichen Gebäuden* das *Marktplatz*-Icon per Mausklick aus und plazieren Sie den Marktplatz innerhalb des Einzugsbereiches Ihres Kontors - mindestens eine Seite des Marktplatzes muß im Einzugsbereich des Kontors liegen! Achten Sie darauf, daß Sie mit dem neuen Marktplatz einen "sinnvollen" neuen Einzugsbereich dazu gewinnen, d.h. zum Beispiel darf der Einzugsbereich des neuen Marktplatzes keine zu große Wasserfläche enthalten.



Wichtig: Sollte im Einzugsbereich des Kontors noch kein Gebirge bzw. Steinvorkommen liegen, sollten Sie schon jetzt darauf achten, daß Sie innerhalb des Einzugsbereichs des neu errichteten Marktplatzes auf ein solches Vorkommen bzw. einen Berg zugreifen können (sie müssen nämlich sehr bald einen Steinbruch errichten, siehe dazu weiter unten).

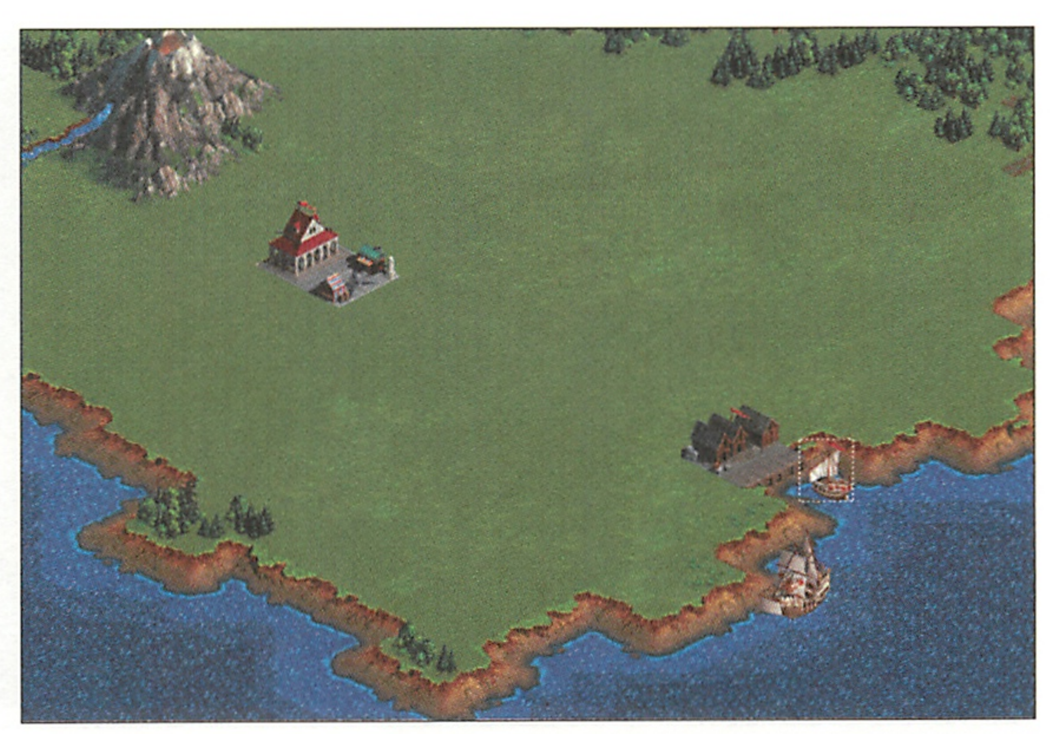


Platz schaffen - Nicht genutzte Waldflächen roden

Um Ihr errichtetes Kontor und um den neuen Marktplatz herum werden Sie wahrscheinlich jede Menge Wald bzw. Bäume finden, die zum einen die Übersicht beeinträchtigen und zweitens die Nutzung der betreffenden Fläche als Weideland verbieten.



Roden Sie deshalb am besten die gesamte Fläche im Einzugsbereich Ihres Kontors und des Marktplatzes. Wählen Sie dazu im *Baumenü* das nebenstehend abgebildete *Abriß*-Icon und "fällen" Sie im Abrißmodus jeden einzelnen Baum (bei gedrückt gehaltener linker Maustaste können Sie ganze Waldflächen roden).



Erweitern Sie Ihr Gebiet auf der Hauptinsel mit einem Marktplatz, und roden Sie die Waldflächen.

Die erste Bevölkerung ansiedeln

Es wird Zeit, daß Ihre Pioniere die ersten Behausungen errichten! Setzen Sie jetzt aber nicht gleich wie wild einige Holzhütten in die Gegend, sondern planen Sie Ihre Siedlungsarchitektur bzw. -anordnung sorgfältig!



Wie Sie eine Siedlung sinnvollerweise aufbauen und strukturieren, ist im Kapitel *Tips & Strategien - Die optimale Stadtplanung* ausführlich dargestellt. Die dort aufgeführten Tips sollten Sie bei der Plazierung von ersten Behausungen unbedingt beherzigen!



Planen und designen Sie Ihre Siedlung durch die Plazierung von Feldwegen (siehe o.g. Kapitel) und stecken Sie so die Regionen für die Wohngebiete, die öffentlichen Gebäude und die Industrieflächen ab.



Wählen Sie anschließend aus dem *Baumenü* bei den öffentlichen Gebäuden das *Haus* aus und errichten Sie an geeigneter Stelle *ca. 30 bis 40* "Blockhütten". Sollte Ihnen für diese Baumaßnahmen zwischenzeitlich das erforderliche *Holz* fehlen, warten Sie, bis das Schiff von seiner Transportroute wieder genügend Material von der "Holzinsel" herbeigeschafft hat.



Designen Sie Ihre Siedlungsstruktur, und errichten Sie ca. 30 bis 40 Pionierbehausungen im Einzugsbereich des Marktplatzes



Achten Sie jedoch unbedingt darauf, daß Sie die ersten Wohnhäuser im Einzugsbereich des ersten Marktplatzes errichten. Ansonsten werden die ersten Pioniere direkt nach einem weiteren Marktplatz verlangen, der in ihrem Einzugsbereich liegt.



Es kann zu diesem Zeitpunkt auch nicht verkehrt sein, ein oder zwei Feuerwehren zu errichten, da Sie ungefähr ab jetzt mit ausbrechenden Stadtbränden rechnen müssen.



Steuersatz festlegen und erste Bedürfnisse erfüllen

Wenn die ersten Pionierhütten errichtet sind, klicken Sie eine dieser Hütten an, um sich auf der rechten Seite Informationen über Ihre ersten Pioniere anzeigen zu lassen.



Die ersten Pioniere bevölkern Ihre Siedlung



Setzen Sie den Steuersatz für die Pioniere direkt auf den Maximalsatz von 48 %. Bei den Pionieren machen Sie damit nichts falsch - selbst bei diesem Maximalsatz verlernen diese das Lächeln nicht. Allerdings sind die daraus resultierenden Mehreinnahmen verschwindend gering. Aber insbesondere in den hohen Schwierigkeitsstufen sollten Sie zu Beginn auf jeden Pfennig achten! Deshalb: 'rauf mit dem Steuersatz bei den Pionieren.

Im Informationsteil auf der rechten Bildschirmseite werden Ihnen zudem die ersten Bedürfnisse Ihrer Pioniere angezeigt: *Stoffe* und eine *Kapelle*. Diese beiden Wünsche werden Ihre Pioniere in jedem Spiel zuerst an Sie richten - und diese Bedarfe müssen Sie auch möglichst sofort erfüllen!



Die *Kapelle* errichten Sie an geeigneter Stelle (noch einmal der Hinweis auf das Kapitel *Tips & Strategien - Die optimale Stadtplanung*), sobald Ihnen dafür wieder genügend Baumaterial (insbesondere Holz) zur Verfügung steht. Sollten Sie mit einer Kapelle nicht alle errichteten Pionierbehausungen erreichen können, bauen Sie eine zweite *Kapelle* an entsprechend geeigneter Stelle (siehe wieder o.g. Kapitel).





Bauen Sie zwei Kapellen, um alle Bewohner mit diesem Gotteshaus zu versorgen



Um den Bedarf an Stoffen zu erfüllen, müssen Sie jetzt *zwei* (siehe dafür das Kapitel *Tips & Strategien - Die Rohstoff- und Güterproduktion*) *Schaffarm(en)* und eine *Webstube* errichten. Die zu errichtenden Schaffarmen werden jede Menge Platz beanspruchen! Wenn Sie die Schaffarmen deshalb jetzt in Ihrem bestehenden Einzugsgebiet errichten, werden später für die Wohnhäuser bzw. für die City wertvolle Bauplätze verlorengehen.

Ein zweiter Marktplatz!

Aus diesem Grund sollten Sie einen weiteren (zweiten) *Marktplatz* errichten, um Ihr Einzugsgebiet zu erweitern. In diesem erweiterten Einzugsgebiet (roden Sie wiederum die Waldbestände) können Sie nun - möglichst am Rand der Insel - zwei *Schaffarmen* errichten. In unmittelbarer Nähe davon, aber außerhalb des geplanten Citybereiches - plazieren Sie eine *Webstube*. Die auf den Schaffarmen produzierte Wolle wird nun in der Webstube zu den von Ihren Pionieren verlangten Stoffen verarbeitet.



Die weiteren Baumaßnahmen: ein zweiter Marktplatz, zwei Schaffarmen und eine Webstube

Wegenetz ausbauen

Sofern die Webstube mit ihrem Einzugsbereich die beiden Schaffarmen erfaßt, wird der Weber die Wolle selbst auf den Farmen abholen. In diesem Fall müssen Sie die Farmen nicht mit Ihrem Wegenetz verbinden. Zur Webstube muß jedoch ein Feldweg führen, damit ein Wagenkarren die dort produzierten Stoffe abholen und einlagern kann.

Nahrungsversorgung aufbauen

Ihre ersten Pioniere müssen zu Beginn mit der Menge an Lebensmitteln auskommen, die Sie zu Beginn von Bord Ihres ersten Schiffes in das Kontor geschafft haben. Mit dieser Menge werden Ihre Bewohner natürlich nicht lange "überleben". Somit ist der Aufbau einer ersten Nahrungsproduktion jetzt oberstes Ziel.

Rinderfarmen und Fleischerei errichten!

Greifen Sie zu diesem Zweck aber nicht auf die Fischerhütte oder auf die Jagdhütte zurück, sondern errichten Sie direkt zwei Rinderfarmen und eine Fleischerei (diese beiden Gebäudeoptionen stehen Ihnen bereits ab einer Einwohnerzahl von 30 Pionieren zur Verfügung).

Plazieren Sie aber auch diese Nahrungsmittel-Produktionskette weit außerhalb Ihres "Citybereiches" im Bereich des zweiten Marktplatzes.





Zwei Rinderfarmen und eine Fleischerei werden Ihre Bevölkerung fürs erste mit genügend Nahrungsmitteln versorgen

Mit dieser Produktionskette haben Sie den Nahrungsmittelbedarf Ihrer Einwohner erst einmal mittelfristig im Griff. Erst wenn die Bevölkerung weiter anwächst, werden weitere nahrungsproduzierende Betriebe nötig sein (siehe weiter unten).

Warum keine Jagdhütte?

Die *Jagdhütte* bietet zwar auch einen zufriedenstellenden Nahrungsmittel-Output, jedoch nimmt eine Jagdhütte im Endeffekt mit ihrem Einzugsbereich zu viel Platz in fortgeschrittenen Spielphase auf der Insel weg, den Sie für andere Gebäude dringender benötigen! Zu Beginn, d.h., wenn Sie noch über reichlich Platz auf Ihrer Insel verfügen, können Sie durchaus eine ergiebige Jagdhütte plazieren. Richten Sie sich jedoch darauf ein, daß Sie die Jagdhütte bald wieder abreißen müssen, da Sie den Platz für andere Gebäude benötigen. Wann und wo eine Jagdhütte ansonsten noch sinnvoll ist, können Sie im Kapitel *Tips & Strategien - Die Nahrungsmittelproduktion* nachlesen.

Die Entwicklung zu Siedlern abwarten

Der Anfang ist gemacht: Sie haben sich auf mehreren Inseln "festgebissen" bzw. bereits ausgedehnt und die Voraussetzungen für die Entwicklung Ihrer Pioniere zu Siedlern geschaffen. Warten Sie nun einfach ab, bis sich Ihre 30 bis 40 plazierten Pionier-Behausungen vollständig zu Siedlern weiterentwickelt haben. Die für diese Entwicklung notwendigen Materialien *Werkzeuge* und *Holz* erhalten Sie von den fliegenden Händlern bzw. von Ihrer "Holzinsel" per automatischer Transportroute.





Beschleunigen Sie diesen "Siedler-Entwicklungsprozeß", indem Sie die Spielgeschwindigkeit mittels der Taste [F7] maximieren!

Der nächste Bedarf: Ziegel als Baumaterial und erstes Handelsgut



Sicherlich wissen Sie bereits, daß die drei "Haupt"-Baumaterialien in Anno 1602 aus *Werkzeugen*, *Holz* und *Ziegeln* bestehen. Ihren Bedarf an *Werkzeugen* und *Holz* haben Sie bereits fürs erste gesichert. Da Sie aber auch sehr bald den dritten Rohstoff *Ziegel* benötigen, sollten Sie jetzt die Produktion von Ziegeln in die Wege leiten. Für diese Produktion benötigen Sie einen *Steinbruch*, in dem anschließend ein oder mehrere *Steinmetze* "Steine kloppen" und diese als Ziegel zur Abholung für die Wagenkarren bereitstellen.



Errichten Sie also flugs einen *Steinbruch* am Hang eines Gebirges - dazu muß natürlich mindestens ein Gebirgsvorkommen im Einzugsbereich Ihrer Marktplätze liegen, dies wurde jedoch bereits weiter oben erwähnt!



Die Bauoption *Steinbruch* steht Ihnen erst ab einer Einwohnerzahl von 15 *Siedlern* (nicht Pioniere!) zur Verfügung (vgl. dazu auch das Kapitel *Tips & Strategien - Kleine Gebäudekunde*).



Ziegel als Handelsgut!

Sobald der Steinbruch "steht", plazieren Sie direkt daneben *zwei Steinmetze* und verbinden diese Handwerksbetriebe mit Ihrem Wegenetz bzw. mit einem Marktplatz, damit die fertigen Ziegel von einem Wagenkarren abgeholt werden können. Positionieren Sie auch diese Produktionskette wieder weit außerhalb Ihres Citybereiches!

Die relativ kostspielige Investition von direkt zwei Steinmetzen wird aus folgendem Grund empfohlen: Ziegel sind insbesondere in den frühen Spielphasen ein begehrtes bzw. ausgezeichnetes Handelsgut, da zumeist alle Computerspieler diesen Rohstoff nachfragen werden! Die Existenz von zwei Steinmetzen wird dafür sorgen, daß eine Fülle von Ziegeln sehr schnell Ihrem Lagerbestand zugeführt wird. Da Sie diese Ware in dieser Menge zu Beginn nicht benötigen, bieten Sie die überschüssigen Ziegel (halten Sie lediglich einen Mindestbestand von ca. 20 t auf Lager) am Markt zum Verkauf an (*Kontor*, Schaltfläche *Waren zum Verkauf festlegen*).



Natürlich sollten Sie spätestens jetzt mit allen Mitspielern einen Handelspakt schließen! Wie Sie außerdem den Verkaufspreis für die Ziegel festlegen, ist - in allgemeingültiger Form - ausführlich im Kapitel *Tips & Strategien - Tips für Handelstreibende* beschrieben.





Zwei Steinmetze sorgen für eine hohe Produktion des in frühen Spielphasen hervorragenden Handelsgutes Ziegel

Eine Werft muß her



Da Ihr erstes und einziges Schiff bereits seit geraumer Zeit mit dem Warentransport von Ihrer "Holzinsel" beschäftigt ist, müssen Sie über kurz oder lang Ihre bislang noch kleine Flotte mit neuen Schiffen verstärken, mit denen Sie anschließend andere Aufgaben (Handel, Erkundung weiterer Inseln, Baumaterialientransport zu Nebeninseln usw.) erfüllen. Errichten Sie deshalb jetzt am Ufer Ihrer Hauptinsel eine *kleine Werft*.

Produzieren Sie dort direkt ein *Kleines Handelschiff* und reparieren Sie ggf. - sofern Sie inzwischen das zweifelhafte Vergnügen hatten, mit den Piraten Bekanntschaft zu machen - Ihr beschädigtes erstes Schiff.

Neue Siedlungen = neue Güterbedarfe

In dieser Phase kann es auch bereits zur Gründung von neuen Siedlungen durch Ihre Computergegner kommen (s.u.). Schauen Sie sich in diesem Fall den dort auftretenden Güterbedarf an. In neuen Siedlungen treten zumeist neue verstärkte Güterbedarfe auf, die in den ersten Siedlungen bereits erfüllt sind - z.B. für die Ziegel! Reagieren Sie in solchen Fällen schnell - laden Sie die nachgefragte Ware auf Ihr neues Schiff, und tätigen Sie beim Kontor der neuen Siedlungen gute Geschäfte damit, bevor es die fliegenden Händler oder die Computerspieler tun!



Eine kleine Werft und ein neues Schiff ...

So behandeln Sie die Siedlerbedarfe

Ihre Pioniere haben sich zu diesem Zeitpunkt vollständig zu Siedlern weiterentwickelt. In diesem Fall sehen Sie sich jetzt (bzw. bereits früher) mit neuen Bedürfnissen konfrontiert, im einzelnen: ein *Wirtshaus*, eine *Schule*, *Tabakwaren*, *Alkohol* und *Gewürze*. Ignorieren Sie diese Wünsche erst einmal komplett - bis auf einen: *Alkohol!*

Nur der *Alkohol* ist in dieser frühen Phase wichtig - alle anderen Bedarfe, auch die Gebäudebedarfe, können Sie erst einmal komplett ignorieren. Keiner der übrigen Bedarfe wird die Bedarfserfüllung bzw. den Bedarfsbalken der Siedler - weder negativ noch positiv - beeinflussen. Erst wenn Sie die Siedler in die Bürgerstufe "drängen" wollen, müssen Sie sich Gedanken über die Erfüllung der übrigen Bedarfe machen (siehe dazu weiter unten und das Kapitel *Tips & Strategien - Die Bevölkerungsgruppen, -bedarfe und -entwicklungen*)



Aber: auch die Erfüllung des Pionierbedarfs *Stoffe* muß jederzeit gewährleistet sein! Erfolgt eine Unterversorgung dieses "althergebrachten" Bedarfs, werden Ihre Siedler sehr schnell "sauer".



Bier her, Bier her oder ich fall um ...

Das Bedürfnis Ihrer Siedler nach *Alkohol* sollten Sie also schnellstmöglich erfüllen. Sobald die Siedler nämlich "was zum Saufen" haben, erhöht sich deren Bedarfserfüllung auf 100 %, das heißt, der Bedarfsbalken ist zu 100 % gefüllt, und Sie können ab diesem Zeitpunkt den Steuersatz der Siedler kräftig anheben, ohne dabei Gefahr zu laufen, daß sie in Unzufriedenheit verfallen.

Über den freien Markt bzw. die fliegenden Händler werden Sie zu diesem Zeitpunkt noch keinen Alkohol erhalten, da zu dieser frühen Phase höchstwahrscheinlich noch kein Computerspieler *Alkohol* produzieren bzw. verkaufen wird. Dementsprechend wird in dieser Phase noch kein einziger Liter dieser Ware auf dem freien Markt existieren. Das heißt für Sie, daß Sie diese Ware selbst produzieren müssen! Also los:



Wenn Ihre Hauptinsel oder eine Ihrer Nebeninseln über eine 100%ige Fruchtbarkeit für *Weintrauben* verfügt, errichten Sie jetzt ein bzw. mehrere *Weingüter*, die den benötigten Alkohol direkt produzieren.



Können Sie dagegen auf eine solche ergiebige Weintraubenproduktion nicht zurückgreifen, müssen Sie auf einer Ihrer Inseln, die eine 100%ige Fruchtbarkeit für *Zuckerrohr* besitzt, die Alkoholproduktion über die Produktionskette *Zuckerrohrplantage/ Rumbrennerei* aufbauen.

Wie auch immer: Errichten Sie auf Ihrer Hauptinsel oder auf einer Ihrer Nebeninseln zwei *Weingüter* oder *zwei Zuckerrohrplantagen* und eine *Rumbrennerei* (vgl. das *Kapitel Tips & Strategien - Die Rohstoff- und Güterproduktion*). Egal wo, wahrscheinlich müssen Sie dem erhöhten Platzbedarf einer Alkoholproduktion durch die Errichtung eines weiteren *Marktplatzes* Tribut zollen.

Wenn Sie die Alkoholproduktion auf einer Nebeninsel aufgebaut haben, müssen Sie anschließend den produzierten Alkohol zu Ihrer Hauptinsel bzw. zu den Siedlern per Schiff schaffen - und zwar laufend. Produzieren Sie in diesem Fall ein weiteres Schiff, das Sie anschließend auf diese Transportroute einrichten.

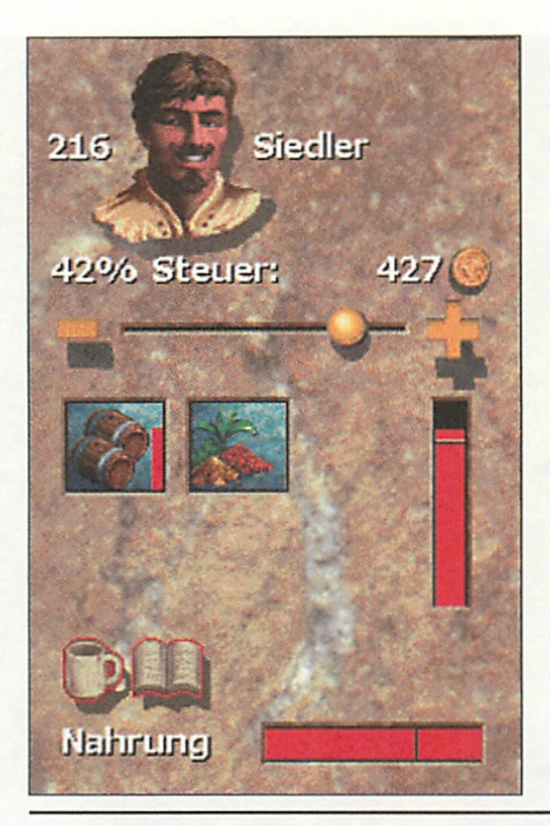


Die Alkoholproduktion kommt - hier auf der Hauptinsel mit Weingütern - auf Touren ...

Alkohol vorhanden, Steuersatz der Siedler hoch

Sobald Sie auch nur eine einzige Tonne des Alkohols in Ihrem Kontor auf der Hauptinsel einlagern konnten, wird die Bedarfserfüllung der Siedler hochschnellen. Legen Sie in dieser Situation den Steuersatz der Siedler so hoch wie möglich fest. Klicken Sie dazu eine Siedlerbehausung an, und regeln Sie den Steuersatz so, daß den Siedlern noch so eben ein "Lächeln" abgerungen wird.





Na also: der Alkohol strömt in die Kehlen der Siedler und diese sind deshalb direkt dazu bereit, den nahezu maximalen Steuersatz zu akzeptieren ...

Sollten Sie in der Folgezeit - z.B. wegen Dürren - die Versorgung mit Alkohol nicht im erforderlichen Maß aufrechterhalten, wird die Bedarfserfüllung Ihrer Siedler wieder in den Keller fallen. Setzen Sie in diesem Fall den Steuersatz auf moderate Werte hinunter, bis Sie Ihren Siedlern den Alkohol wieder im gebotenen Umfang anbieten können.

Neue Steuerzahler braucht das Land

Klotzen, nicht kleckern!

Sie sollten jetzt erst einmal wieder die Einwohnerzahl in Ihrer Siedlung erhöhen, um die Steuererträge weiter anzuheben. Errichten Sie deshalb wiederum *ca. 30-40 neue Behausungen*, die Sie anschließend in die Siedlerstufe übergehen lassen. Plazieren Sie die neuen Behausungen wieder an solchen Stellen, an denen sie in Ihre Siedlungsstruktur hineinpassen. Höchstwahrscheinlich müssen Sie für die neuen Behausungen weitere *Kapellen* (da die ersten Kapellen nicht mehr alle Behausungen versorgen können) und *Markthallen* errichten.



Zahlreiche neue Behausungen und daraus resultierende erhöhte Steuererträge

Im Zuge der nun wachsenden Bevölkerungszahlen müssen Sie Ihre Lebensmittel- und Bedarfsgüterproduktion anpassen. Errichten Sie deshalb *vier weitere Rinderfarmen, zwei Fleischereien* und eine weitere Alkoholproduktion (*Weingut* oder *Zuckerrohrplantagen/ Rumbrennerei*).





Die neuen Versorgungsgebäude für wachsende Bevölkerungszahlen

Entwicklung zu Siedlern abwarten

Lassen Sie die neuen Pioniere wiederum in aller Ruhe zu Siedlern "heranreifen". Wenn alle Gebäude in den Siedlerstatus aufgestiegen sind, sind Ihre Steuererträge zur Deckung der Betriebskosten (erst einmal) mehr als ausreichend.

Den Handel nicht vergessen!

Sehen Sie sich in der Zwischenzeit nach "schnellen" Handelsgeschäften um. Zu dieser Phase dürften Sie insbesondere an den Waren *Ziegel*, *Stoffe* und *Lebensmittel* einen Überschuß haben. Sollte ein anderer Spieler eine dieser Waren nachfragen, laden Sie die nachgefragte Menge dieser Ware auf eines Ihrer Schiffe und veräußern sie beim entsprechenden Kontor.

Die eigene Werkzeugproduktion

Der andauernde Zukauf der fast bei jeder Bautätigkeit erforderlichen *Werkzeuge* wird auf die Dauer zu teuer! Sie sollten jetzt dazu übergehen, diesen wichtigen Rohstoff selbst zu produzieren.



Werkzeuge werden über die Produktionskette *Erzmine/Erzschmelze/Werkzeugschmiede* produziert. Diese drei Gebäude gilt es in der Folgezeit nacheinander zu errichten. Zuerst sollten Sie die *Erzmine* in einem Berg mit einem Erzvorkommen (bevorzugt auf Ihrer Hauptinsel) plazieren.



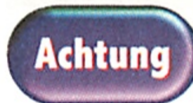
Genügend Einwohner, Ressourcen und Kapital?

Sie benötigen für eine *Erzmine* eine nicht unbeträchtliche Anzahl Kapital und Ressourcen, im einzelnen: 1.000 Taler, 10 t *Werkzeuge*, 20 t *Holz* und 5 t *Ziegel*. Sollten Sie unter einer akuten *Werkzeug*-Knappheit leiden und noch weitere Pionier-Behausungen zu Siedlern aufrüsten, müssen Sie spätestens jetzt die Baumaterialversorgung für die Bewohner sperren (siehe Kapitel *Tips & Strategien - Die Bevölkerungsgruppen, -bedarfe und entwicklungen*). Eventuell müssen Sie auch noch zuvor einen weiteren *Marktplatz* errichten, dessen Einzugsbereich den Berg mit dem Erzvorkommen erfaßt - anderenfalls können Sie die *Erzmine* dort nicht plazieren.



Stimmen aber schließlich alle Voraussetzungen sowie die erforderlichen Ressourcen- und Kapitalmengen, plazieren Sie am Fuß des Berges mit dem Erzvorkommen eine *Erzmine*.

Sofort anschließend errichten Sie unmittelbar daneben eine *Erzschmelze* (was Sie dabei beachten müssen, lesen Sie bitte im Kapitel *Tips & Strategien - Die Rohstoff- und Güterproduktion* nach) und wiederum anschließend eine *Werkzeugschmiede*. Ihre Werkzeugproduktion sollte jetzt selbsttätig ihren Lauf nehmen.



Sie sind ab jetzt nicht mehr auf den Einkauf von Werkzeugen angewiesen! Stoppen Sie deshalb jetzt die Einkaufsaktivitäten von Werkzeugen im Kontor. Klicken Sie dazu auf das Kontor und anschließend auf die Schaltfläche *EK*. Wählen Sie den Lagerplatz mit den Werkzeugen an, und klicken Sie auf den Papierkorb unten rechts, um den Einkauf dieser Ware zu stoppen.





Ihre Werkzeugproduktion nimmt die Arbeit auf ...

Eine zweite Werkzeugschmiede?

Die *Erschmelze* produziert in einem kürzeren Zeitraum 1 t *Eisen* als die *Werkzeugschmiede* 1 t *Werkzeuge* (siehe auch das o.g. Kapitel). Das heißt, daß Sie einen Überschuß an *Eisen* produzieren. Entweder lagern Sie diesen Überschuß einfach ein (für "schlechte Zeiten" oder für die Produktion von Waffen), oder aber Sie errichten jetzt (oder etwas später) eine zweite *Werkzeugschmiede*, um die Werkzeugproduktion zu erhöhen bzw. zu beschleunigen.

Voraussetzungen für den Wechsel in die Bürgerstufe schaffen

Richten Sie ab jetzt Ihr Augenmerk auf ein weiteres Bevölkerungswachstum - aber nicht über die Errichtung neuer Behausungen, sondern über die Entwicklung Ihrer Siedler zu Bürgern.



Um die Eintrittsbedingungen in die Bürgerstufe zu erreichen, müssen Sie mindestens zwei Güterbedarfe, und beide Gebäudebedarfe der Siedler erfüllen (siehe das Kapitel *Tips & Strategien*). Einen Güterbedarf der Siedler (*Alkohol*) haben Sie bereits erfüllt. Bauen Sie also zunächst einmal die Produktion für einen zweiten der geforderten Güterbedarfe auf - entweder für *Gewürze* (Gewürzplantagen) oder für *Tabakwaren* (zwei Tabakplantagen/einen Tabakwaren-"Fabrikanten"). Der Produktionsstandort für diese zweite Bedarfsgüterproduktion ist wiederum entweder Ihre Hauptinsel oder eine Ihrer Nebeninseln.



Um lediglich die Voraussetzungen für den Wechsel in die Bürgerstufe zu schaffen, können Sie zunächst auch erst einmal Tabakwaren oder Gewürze bei einem Computerspieler oder bei den fliegenden Händlern kaufen. Noch besser ist es, wenn Sie diese beiden Waren von einem Eingeborenenstamm auf einer Ihrer Inseln beschaffen können (sehr lukrativ!).



Anschließend erfüllen Sie die beiden Gebäudebedarfe *Wirtshaus* und *Schule*. Sie werden dabei wahrscheinlich nicht mit jeweils einem Exemplar dieser Gebäude auskommen, da Ihre Siedlung inzwischen zu weitläufig sein dürfte. Dies bietet Ihnen aber die Chance, daß Sie die Bürgerentwicklung nach "Stadtvierteln" separat vorantreiben können, indem Sie die geforderten Gebäude erst in einem und etwas später im zweiten "Stadtviertel" errichten.



Der Wechsel in die "Bürgerstufe" beginnt - ein errichtetes Wirtshaus und eine Schule sowie zwei erfüllte Güterbedarfe sind die Voraussetzung dafür



DIE WACHSTUMSPHASE

Wenn die ersten Bürger Ihrer Siedlung die Ehre geben, haben Sie die schwierigste Phase überwunden. Ab jetzt ist Wachstum angesagt - und zwar ungebremst. Es gibt ab jetzt in allen Bereichen eine Menge zu tun. Aus Platzgründen kann hier nicht auf jede Maßnahme im Detail eingegangen werden, deshalb werden die wichtigsten Aktionen im folgenden mehr stichpunktartig aufgeführt.

Weitere Inseln erschließen

Treiben Sie Ihre Insel-Expansionspolitik weiter voran, d.h., besetzen Sie weitere Inseln durch die Errichtung von Kontoren und Markthallen. Sie sollten spätestens zu Beginn der Bürgerphase über ca. vier bis fünf Nebeninseln verfügen, auf denen Sie für *alle* Rohstoffe bzw. Anbaugewächse (Weintrauben/Zuckerrohr, Tabak, Gewürze, Baumwolle und Kakao) eine 100%ige Fruchtbarkeit vorfinden! Zudem sollte möglichst jede dieser Inseln mit einem Erzvorkommen aufwarten!

Sie brauchen viele Werkzeuge!



Die Aufrüstung der bestehenden Gebäude zu Bürgerbehausungen und die Errichtung einer Vielzahl von weiteren Plantagen, Farmen und Handwerksbetrieben wird Ihren Bedarf an *Werkzeugen* explodieren lassen. Wenn Sie bislang noch keine zweite Werkzeugschmiede errichtet haben, sollten Sie dies spätestens jetzt nachholen.



Zudem wird Ihre erste Erzmine irgendwann erschöpft sein. Für die Herstellung von ausreichend Werkzeugen werden Sie aber weiterhin *Erz* fördern müssen. Errichten Sie deshalb auf Ihren Nebeninseln weitere *Erzminen*. Etablieren Sie mit (neuen) Handelsschiffen Transportrouten von diesen Erzminen zu Ihrer Hauptinsel, wo die *Erzschmelze* auf die Verarbeitung dieses Erzes zu Eisen wartet.

Erz zukaufen!

Sobald irgendwo in der Inselwelt von Anno 1602 ein Spieler mit der Erzförderung begonnen hat, steht auch bei den fliegenden Händlern diese Ware zum Verkauf - und zwar unabhängig davon, ob die Händler diese Ware von anderen Mitspielern gekauft haben. Ab dem Zeitpunkt der ersten Erzförderung steht den fliegenden Händlern nämlich automatisch ein "Erz-Pool" (ähnlich wie bei den Werkzeugen zu Beginn, siehe auch das Kapitel *Tips & Strategien - Tips für Handelstreibende*) zum Verkauf zur Verfügung. Kaufen Sie aus diesem "Pool" soviel Erz, wie es Ihre Kasse erlaubt. Errichten Sie außerdem weitere Erzschmelzen.



Wie Sie die Bürger bei Laune halten

Die Bürger werden sich *vorerst* mit den Gütern zufriedengeben, die auch schon Ihre Siedler verlangt haben - nämlich *Lebensmittel*, *Stoffe*, *Alkohol*, *Tabakwaren* und *Gewürze*. Wenn Sie die Versorgung mit diesen Gütern sicherstellen können, werden Sie über eine Menge zufriedener Steuerzahler verfügen. Erst mit wachsenden Bürgerzahlen müssen Sie sich mit neuen Bedürfnissen auseinandersetzen (s.u.).

Steigende Bevölkerungszahlen bedingen steigende Versorgungsmengen

Aber: die o.g. Bedarfe gilt es zu erfüllen und mit steigenden Bevölkerungszahlen wird die Erfüllung dieser Bedarfe schwieriger. Zum Zeitpunkt des Eintritts in die Bürgerphase dürften Sie ca. 70-80 Behausungen besitzen, die allesamt den Siedler-Status erreicht haben. Wenn diese 50 Siedlerbehausungen (maximale Bewohnerzahl 6) nun kontinuierlich zu Bürgerbehausungen (maximale Bewohnerzahl 15) aufgerüstet werden, können Sie Ihre Bevölkerung um ca. 700 Bewohner erhöhen - die neu errichteten Behausungen noch nicht einmal mitgerechnet! Diese "Bevölkerungsexplosion" verlangt nach entsprechend erhöhten Menge von *Lebensmitteln*, *Stoffen*, *Alkohol*, *Tabakwaren* und *Gewürzen*. Konzentrieren Sie Ihre Aktionen deshalb in der Folgezeit auf:



Die Errichtung von weiteren Lebensmittelproduktionen (z.B. Rinderfarmen/Fleischerei, Getreidefarmen/Mühlen/Bäckerei). Faustregel: ca. 100 Einwohner verbrauchen pro Bilanzzeitraum (60 Sek.) 1 t Lebensmittel. Um 1.000 Einwohner ausreichend mit Lebensmitteln zu versorgen, benötigen Sie eine Lebensmittelproduktion von ca. 10 t pro Bilanzzeitraum, also z.B. zwei *Bäckereien* und zwei *Fleischereien* - jeweils nahezu voll ausgelastet (siehe zu dem Thema Bilanzzeitraum und Produktionszeiten das Kapitel *Tips & Strategien*).



Bauen Sie außerdem weitere Alkohol- (*Weingüter* bzw. *Zuckerrohrplantagen*/ *Rumbrennerei*), Tabakwaren- (*Tabakplantagen*/ *Tabakwaren*), Gewürz- (*Gewürzplantagen*) und Stoff- (*Schaffarmen*/ *Baumwollplantagen*/ *Webstuben*) -produktionen auf Ihren Inseln. Bei den Verbrauchswerten und Bedarfsmengen dieser Güter können Sie sich an den nachfolgend aufgeführten Faustregeln *grob* orientieren:

100 Bürger verbrauchen in einem Bilanzzeitraum (60 Sek.) ca.:

0,7 t Stoffe, 0,6 t Alkohol, 0,5 t Tabakwaren und 0,5 t Gewürze.

Wenn Sie sich die Produktionszeiten der einzelnen Güter im Kapitel *Tips & Strategien - Die Rohstoff- und Güterproduktion* näher betrachten, können Sie sich jederzeit ungefähr ausrechnen, wie viele Produktionen Sie bei Ihrer jeweils aktuellen Einwohnerzahl von einem bestimmten Bedarfsgut unterhalten müssen.



Keine Produktionsmöglichkeit = Handelserfordernis

Sollten Sie bei einem der genannten Bedarfsgüter keine Selbstversorgung aufbauen können, z.B. weil Sie keine Insel besitzen, die z.B. die Anbaumöglichkeit für Gewürze bietet, müssen Sie sich natürlich verstärkt auf dem Handelssektor engagieren. Etablieren Sie deshalb in diesen Fällen Handelsrouten zu Kontoren der Computergegner, die die benötigte Ware anbieten. Achten Sie zudem darauf, wo Sie mit Ihren eigenen Überproduktionen selbst "gute" Geschäfte machen können!

Wichtige neue Gebäude in der Bürgerphase

Neben der Sicherung der o.g. Güterbedarfe muß vor allem das Gebäude *Arzt* ab einer Einwohnerzahl von 50 Bürgern sofort errichtet werden. Anderenfalls werden Sie über die - mit Sicherheit auftretende - Pest nicht Herr und verlieren eine große Zahl von Bewohnern.

Neue Rohstoffe und Güter produzieren

Bauen Sie auf Ihren Nebeninseln Produktionen für *Kakao* (*Kakaoplantagen*) und für *Baumwolle* (*Baumwollplantagen*) auf. Insbesondere die Baumwollproduktion wird in Verbindung mit einigen *Webereien* für einen immensen Output von *Stoffen* sorgen. Ab 200 Bürger können Sie dann eine *Schneiderei* errichten und in dieser die Ware *Kleidung* produzieren. *Kleidung* ist ein - sofern Sie der erste Spieler sind, der diese Ware produziert und anbietet - in dieser Phase hervorragendes Handelsgut, daß Sie unbedingt produzieren und anschließend anbieten sollten. Es winken kräftige Gewinne!



Eine auf einer Nebeninsel isolierte Baumwollproduktion mit angegliederten Webereien und Schneidereien



Militärische Aufrüstung

Kanonen-produktion beginnen!

Ab einer Einwohnerzahl von 400 Bürgern steht Ihnen die *Kanonengießerei* und damit die Kanonenproduktion zur Verfügung. Mit dieser Produktion sollten Sie sofort beginnen. Anschließend bestücken Sie kleine Kriegsschiffe mit den produzierten Kanonen und verschaffen sich mit einer ständig wachsenden Flotte kontinuierlichen Respekt auf hoher See, insbesondere gegenüber den in dieser Spielphase vermehrt auftretenden Piraten.

Wachtürme errichten

Nutzen Sie die produzierten Kanonen außerdem, um an neuralgischen Stellen Wachtürme am Ufer Ihrer Inseln zu installieren.

Landeinheiten nur, sofern nötig

Die Ausbildung von Landeinheiten ist zu dieser Phase nur in solchen Spielen nötig, in denen Sie bereits jetzt mit Landübergriffen von Computerspielern rechnen müssen. In diesem Fall etablieren Sie eine Schwertproduktion (*Schwertschmiede*) und bilden anschließend Schwertkämpfer, Kavalleristen und Kanoniere aus, die Sie an geeigneten "Außenposten" auf Ihren bedrohten Inseln stationieren.

Allgemein gilt: Beobachten Sie in der Bürgerphase ständig die Computerspieler hinsichtlich deren militärischen Aktionen und militärischer Stärke! Lesen Sie zu diesem Thema das Kapitel *Tips & Strategien - Der Umgang mit Piraten und Computerspielern.*

Gesamtbilanz jederzeit beachten!

Nur dann bauen, wenn die Gesamtbilanz positiv ist!

Bei all Ihren Bau- und Produktionsmaßnahmen während der Bürgerphase müssen Sie jederzeit Ihre Gesamtbilanz im Auge behalten. Führen Sie neue Baumaßnahmen und Produktionen am besten nur dann durch, wenn Sie eine positive Gesamtbilanz aufweisen können, die die laufenden Betriebskosten der neuen Gebäude abdecken kann. Ist die Gesamtbilanz nahe Null oder sogar negativ, sollten Sie, bevor Sie weitere Baumaßnahmen in Angriff nehmen, für erhöhte Einnahmen (Steuer- und Handelserträge) sorgen, bis sich die Gesamtbilanz wieder in solche positiven Regionen entwickelt hat, bei denen Sie sich die Betriebskosten für die neuen Gebäude auch leisten können!

Diese Spielphase ist also durch ein ständiges Wechselspiel zwischen Baumaßnahmen und Sicherung neuer Einnahmen gekennzeichnet.

Neue Behausungen für noch mehr Einwohner



Verlieren Sie nie die weitere Expansion der Bevölkerungszahlen aus dem Blickfeld! Das heißt, auch während der "Bürgerphase" müssen Sie laufend neue Pionierbehausungen errichten und Ihre Stadt möglichst effektiv und effizient erweitern, insbesondere im Hinblick darauf, daß die bestehenden öffentlichen Gebäude so viele Wohnhäuser wie möglich mit ihrem Einzugsbereich erfassen (noch einmal der Hinweis auf das *Kapitel Tips & Strategien - Die optimale Stadtplanung*).



Tip

Am Ende der Bürgerphase sollten Sie mindestens über ca. 120 Wohnhäuser bzw. 1.800 Einwohner verfügen!



So sollte das Stadtbild zum Ende der Bürgerphase aussehen!

Den Übergang in die Kaufleute-Phase einleiten

Das für den Wechsel in die Kaufleute-Phase erforderliche Bedarfsgut *Kakao* (dieses verlangen Ihre Bürger ab einer Einwohnerzahl von 300 Bürgern) sollten Sie schon frühzeitig in Eigenregie produzieren oder - sofern möglich - am Markt zukaufen. Als weitere Voraussetzungen für den Übergang in die Kaufleute-Phase müssen Sie nun noch (eventuell nach Stadvierteln getrennt) die geforderten Gebäude *Badehaus* und *Kirche* errichten.

Ab diesem Zeitpunkt werden sich Ihre Bürger langsam aber stetig zu Kaufleuten entwickeln, sofern Sie der Bevölkerung permament die erforderlichen Baumaterialien zur Verfügung stellen können.



DIE WOHLSTANDSPHASE

Die "Wohlstandsphase" betrifft sowohl die Kaufleute-Phase als auch die später einsetzende Aristokratenphase. Im folgenden finden Sie die wichtigsten Aktionen dieser Phasen kurz aufgelistet (viele fortgeschrittene Hinweise für das Vorgehen in diesen Phasen finden Sie auch im nachfolgenden Kapitel *Tips & Strategien*).

Die "neuen" Bedarfsgüter



Die Versorgung mit dem in der Kaufleute-Phase ersten "neuen" Bedarfsgut *Kleidung* haben Sie bereits in der Bürgerphase geregelt (s.o.). Als weiteres neues Bedarfsgut wird der *Schmuck* hinzukommen (ab 250 Kaufleuten). Diesen Bedarf müssen Sie zwar nicht unbedingt erfüllen, um die Kaufleute "bei Laune zu halten", jedoch ist der Schmuck - ähnlich wie die Kleidung - ein sehr gutes Handelsgut, bei dem Sie beträchtliche Gewinnspannen realisieren können. Er ist außerdem eine Bedingung für den Eintritt in die Aristokraten-Stufe. Bauen Sie also spätestens jetzt eine Schmuckproduktion durch die Errichtung einer *Goldmine* und eines *Goldschmieds* auf (theoretisch können Sie damit auch schon in der Bürgerphase beginnen).

Die neuen Gebäudebedarfe

Um die neuen auftretenden Gebäudebedarfe der Kaufleute *Hochschule* (ab 250 Kaufleute) und *Theater* (ab 300 Kaufleute) kümmern Sie sich natürlich erst wieder dann, wenn Sie Ihre Bevölkerung in die höchste Zivilistaionsstufe der Aristokraten "drängen" wollen. Vorher können Sie sich diese Gebäude sparen.

Die Erfüllung der erhöhten Bedarfsmengen

Die meiste Zeit werden Sie damit zu tun haben, die aufgrund der sehr schnell wachsenden Bevölkerungszahlen auftretenden erhöhten Bedarfe bei den Bedarfsgütern zu erfüllen - d.h. neue *Lebensmittel*produktionen, neue *Alkohol*produktionen, *Tabakwaren*, *Gewürze* usw. Sind Sie bezüglich der Produktionskapazitäten bei dem ein oder anderen Bedarfsgut an Ihre Grenzen gestoßen, müssen Sie nun den Handel mit den Computerspielern oder den fliegenden Händlern ein weiteres Mal forcieren.

Verbrauchsmengen beachten

Bei 100 Kaufleuten (und Aristokraten) müssen Sie sich auf folgende Verbrauchsmengen bei den Bedarfsgütern pro Bilanzzeitraum (60 Sek. bei normaler Spielgeschwindigkeit) einrichten:



0,8 t *Stoffe* (sofern noch keine Kleidung produziert wird), 0,8 t *Alkohol*, 0,6 t *Tabakwaren*, 0,6 t *Gewürze*, 0,6 t *Kakao*, 0,5 t *Kleidung* (ersetzt den Bedarf an Stoffen) und 0,2 t *Schmuck*.

Bei diesen Verbrauchsmengen können Sie ungefähr ermessen, in welchem Verhältnis Sie die Produktionen und den Handel für diese Bedarfsgüter vorantreiben müssen.

Militärische Auseinandersetzungen

Eine weitere wichtige Komponente wird in den beiden letzten Zivilisationsstufen die militärische Auseinandersetzung bzw. Aufrüstung sein. Sie werden in diesen Phasen verstärkt mit den Piraten (sofern Sie ein Spiel der beiden oberen Schwierigkeitsstufen spielen) und mit den Computergegnern (aber nicht unbedingt) aneinandergeraten. Zur militärischen Aufrüstung und zur Kriegsführung lesen Sie bitte das Kapitel *Tips & Strategien - Der Umgang mit Piraten und Computergegnern*.



Tips & Strategien

Nachdem Sie im vorangegangenen Kapitel bereits eine Menge über das erfolgreiche Vorgehen in einem Endlosspiel erfahren haben, sollen Sie in diesem Kapitel (im letzten Kapitel haben Sie bereits viele Querverweise auf einzelne Abschnitte in diesem Kapitel gefunden) eine Sammlung von nützlichen Tips, Strategien und Informationen erhalten, die Ihnen weiterhelfen, bei Anno 1602 erfolgreich abzuschneiden.

Lesen Sie sich die nachfolgenden Abschnitte einfach nacheinander durch, und erhöhen Sie so Ihr Know-how bezüglich Anno 1602 Schritt für Schritt, oder suchen Sie gezielt in den einzelnen betitelten Kapiteln nach speziellen Informationen.

Die Besiedlungsstrategie

Bei Anno 1602 ist es in einem Endlosspiel und in vielen Szenarien von entscheidender Bedeutung, wie viele und welche Inseln Sie sich in der generierten Inselwelt von Anno 1602 sichern können. Worauf Sie bei der Bildung Ihres Inselreiches achten müssen, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte.

Die generelle Inselstrategie

Sie werden in einem Spiel (egal ob Endlosspiel oder Szenario) nicht mit einer einzigen Insel auskommen. Keine Insel bietet soviel Platz, daß Sie dort in ausreichendem Maße Bewohner, Lebensmittelproduktionen, Rohstoffproduktionen usw. errichten können. Die wichtigste Strategie bei der Erweiterung Ihres Reiches lautet deshalb:

In der Anfangsphase eines Spiels müssen Sie so viele Inseln wie möglich besetzen bzw. dort ein Kontor errichten.

Ein einzelnes Kontor genügt vorerst

In den meisten Fällen genügt es, ein einziges Kontor auf einer Insel zu besitzen, damit die Computergegner diese Insel als Ihr Eigentum betrachten und sich von der Besetzung dieser Insel fernhalten. Den Ausbau bzw. die Besiedlung der Inseln können Sie zu einem späteren Zeitpunkt vorantreiben, wenn genügend Mittel und der Bedarf dafür besteht. Hauptsache ist, daß Sie auf einer Insel erst einmal ein Kontor errichtet und damit Ihren Besitzanspruch untermauert haben.



Achtung

(Obacht: In der Schwierigkeitsstufe „Schwer“ ist die Besiedelung einer Insel mit nur einem einzigen Kontor zumeist nicht ausreichend, um die übrigen Computerspieler von dieser Insel fernzuhalten. In dieser Spielstufe sollten Sie deshalb, um sich die ganze Insel zu sichern, frühzeitig eine entsprechende Gebietserweiterung durch die Errichtung von Marktplätzen vorantreiben!

Erweitern Sie Ihre Inselwelt sinnvoll

Besiedeln Sie zu Beginn lediglich Ihre „Hauptinsel“ mit Bewohnern und den erforderlichen öffentlichen Gebäuden. Die übrigen Inseln sollten Sie erst einmal nur als Rohstoff- bzw. Anbaugebiete nutzen. Ihre Schiffe übernehmen anschließend den Transport der dort gewonnenen Rohstoffe und Bedarfsgüter zu Ihrer Hauptinsel, oder Sie betreiben (sofern Sie diese Güter nicht auf Ihrer „Hauptinsel“ benötigen) über das Kontor Ihrer Nebeninseln einen schwunghaften Handel mit den dort gewonnenen Gütern. Die Ansiedlung von Bevölkerungsgruppen auf den „Nebeninseln“ sollte erst dann erfolgen, wenn Ihre Hauptinsel keinen Platz mehr für weitere Behausungen bietet.

Schaffen Sie sich ein möglichst großes Inselreich - bestehend aus einer „Hauptinsel“ und vielen „Nebeninseln“.

Auswahlkriterien für Ihre Hauptinsel

Zu Spielbeginn befinden Sie sich inmitten eines Wettlaufs um die besten Inseln (Tips, wie Sie in diesem Wettlauf vorgehen, finden Sie im Kapitel *Das Endlosspiel - Und los geht's - der Run auf die Inseln*). Sobald Sie eine Insel mit Ihrem Schiff erreicht und die Insel erkundet haben, urteilen Sie nach folgenden Kriterien, ob eine Insel das Zeug dazu hat, Ihre „Hauptinsel“ zu werden:

- Die Insel hat ein Erzvorkommen.
- Die Insel hat *wenigstens eine* 100%ige Fruchtbarkeit für die Rohstoffe (in dieser Reihenfolge) *Weintrauben*, *Zuckerrohr*, *Tabak* oder *Gewürze* (dies sind die Rohstoffe, die Sie zuerst für eine Weiterentwicklung Ihrer Bevölkerung benötigen, s.u.).



Dieser Bericht der Pioniere klingt vielversprechend ...



Besiedeln Sie möglichst zuerst eine Insel, die über gute Anbaumöglichkeiten bei den Rohstoffen Weintrauben oder Zuckerrohr verfügt. In diesem Fall können Sie schnell die dringend benötigte Ware Alkohol (s.u.) in Eigenregie herstellen.

Sollte die Insel darüber hinaus noch eine weitere 100%ige Fruchtbarkeit für einen anderen Rohstoff besitzen (*Kakao* oder *Baumwolle*), oder befindet sich gar auch noch ein Goldvorkommen in den Bergen, sollten Sie sofort zuschlagen und Ihr Kontor am Ufer der Insel errichten.

Die Ausweitung Ihres Inselreiches mit weiteren Inseln

Zu einem frühen Zeitpunkt müssen Sie mit der Erkundung und Erforschung der übrigen Inseln beginnen und Ihr Inselreich sinnvoll erweitern. Die Computergegner werden übrigens genau dasselbe tun - sehen Sie also zu, daß Sie in diesem Wettlauf um die beste Zweit-, Dritt- oder Viertinsel nicht ins Hintertreffen geraten.



Tip

Mit der Erforschung der übrigen Inseln können Sie bereits sehr früh beginnen - nämlich zu dem Zeitpunkt, an dem Sie die Güter von Bord Ihres Schiffes in das Kontor Ihrer ersten Insel geladen haben. Lassen Sie Ihr Schiff danach nicht untätig vor Ihrem Kontor ankern, sondern schicken Sie es auf Erkundungsfahrt!

Steuern Sie also alle Inseln auf der Karte nacheinander an, und erforschen Sie diese. Anschließend beurteilen Sie alle Inseln für die Ausweitung Ihres Inselreiches auf folgende Kriterien hin:

- Zu Ihrer „Hauptinsel" benachbart liegende Inseln sind aufgrund der daraus resultierenden nahen Transportwege zu bevorzugen.
- Ihre zusätzlichen Inseln sollten jeweils ein Erzvorkommen besitzen.
- Mindestens eine Insel mit einem Goldvorkommen sollte später zu Ihrem Reich zählen.
- Besiedeln Sie nur solche Inseln, die mindestens eine 100%ige Fruchtbarkeit für ein Anbaugewächs bieten. Ergänzen Sie Ihre Inselwelt dabei mit solchen Inseln, die eine 100%ige Fruchtbarkeit für ein Anbaugewächs bieten, über das Sie noch nicht auf einer anderen Insel verfügen. Beispiel: Auf Ihrer „Hauptinsel" wachsen Tabakpflanzen mit einer Erfolgswahrscheinlichkeit von 100 %. Ihre zweite Insel sollte jetzt eine 100%ige Fruchtbarkeit für eines der übrigen Anbaugewächse aufweisen, z.B. für *Weintrauben*. Die dritte Insel sollte wieder mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für ein weiteres Anbaugewächs aufwarten können, z.B. *Baumwolle* usw.

Achtung

Sollte Ihre Hauptinsel noch nicht über eine 100%ige Fruchtbarkeit für Weintrauben oder Zuckerrohr verfügen, sprich: Sie haben noch keine Möglichkeit, Alkohol zu produzieren, müssen Sie in dieser Phase unbedingt eine Insel finden und besetzen, die eine 100%ige Fruchtbarkeit für mindestens einen der o.g. Rohstoffe bietet!

Haben Sie auf diese Weise alle Inseln erkundet, wählen Sie aus dem „Angebot" Ihre Favoriten für Ihre zweite, dritte, vierte usw. Insel aus. Laden Sie anschließend möglichst früh die erforderlichen Rohstoffe für ein Kontor (drei *Werkzeuge* und sechs Einheiten *Holz*) auf Ihr Schiff, und besiedeln Sie nacheinander alle ausgesuchten Inseln - je früher, desto besser, sonst tun dies die Computergegner!



DIE OPTIMALE STADTPLANUNG

Damit aus Ihren besiedelten Inseln kein zweites Schilda wird, sollten Sie die Anordnung Ihrer Siedlung unter Beachtung der geographischen Begebenheiten der betreffenden Insel stets sorgfältig im voraus planen. Vermeiden Sie jeden einzelnen Schildbürgerstreich!

Die globale Stadtarchitektur

Um den grundsätzlichen Aufbau einer Stadt bei Anno 1602 zu bewältigen, müssen Sie sich eigentlich nur einmal in Ihrem Heimatort umsehen und sich dessen Regionenaufteilung als Beispiel nehmen (sofern halbwegs fachmännische Städteplaner im Rathaus Ihres Heimatortes bzw. Ihrer Heimatstadt sitzen). Sicherlich werden Sie jedoch auch bei sich zu Hause eine Aufteilung in die Zonen *City*, *Industriegebiet* und *Landwirtschaftliche Flächen* vorfinden - und genauso bauen Sie auch Ihre Siedlung auf einer Insel bei Anno 1602 auf.

Vermeiden Sie es, Gebäude dieser drei Kategorien zu mischen! Lediglich das Nebeneinander von Industriegebäuden (Handwerk, Minen, Werften usw.) und landwirtschaftlichen Flächen (Schaffarm, Rinderfarm, Weizenfarm usw.) ist unter Umständen erlaubt. Der Citybereich sollte jedoch strikt von den anderen beiden Bereichen getrennt sein. Integrieren Sie im Citybereich keine Handwerksbetriebe oder gar landwirtschaftliche Gebäude oder Flächen. Mit diesen Gebäuden verschenken Sie dort wertvollen Platz!

Der Aufbau des Citybereiches

Der Aufbau einer effizienten City-Struktur bzw. -Siedlung ist bei Anno 1602 eine der größten Herausforderungen! Das Nebeneinander von Wohnhäusern und den dort benötigten öffentlichen Gebäuden müssen Sie stets im voraus planen, um kostenintensive Doppelbelastungen bestimmter öffentlicher Gebäude zu vermeiden.

Einzugsbereiche der öffentlichen Gebäude

Das Problem besteht einfach darin, mit den Einzugsbereichen der öffentlichen Gebäude so viele Bewohner wie möglich zu erreichen, um von einigen öffentlichen Gebäuden nicht zu viele Exemplare (die durch die laufenden Betriebskosten Ihren Staatshaushalt strapazieren) in das Stadtbild integrieren zu müssen. Als Einstieg in dieses Problem, sollten Sie sich zuerst die Arten, die Größe und die Einzugsbereiche der in Anno 1602 auftauchenden öffentlichen Gebäude näher ansehen:



Gebäude	Größe Gefordert von	Einzugsbereich
Marktplatz	3 x 4 Felder Pioniere	30 x 30 Felder
Kapelle	1 x 2 Felder Pioniere	16 x 16 Felder
Wirtshaus	2 x 3 Felder Siedler	24 x 22 Felder
Schule	2 x 2Felder Siedler	24 x 24 Felder
Arzt	2 x 2 Felder -	32 x 32 Felder
Feuerwehr	2 x 2 Felder -	30 x 30 Felder
Galgen	1 x 1 Feld -	32 x 32 Felder
Kirche	3 x 4 Felder Bürger	40 x 38 Felder
Badehaus	3 x 4 Felder Bürger	40 x 38 Felder
Theater	3 x 3 Felder Kaufleute	38 x 38 Felder
Hochschule	3 x 3 Felder Kaufleute	28 x 28 Felder
Kathedrale	6 x 4 Felder Aristokraten	46 x 46 Felder

Größe und Einzugsbereiche von öffentlichen Gebäuden

Die optimale City-Struktur ...

... gibt es natürlich nicht! Die Anordnung von Wohnhäusern und öffentlichen Gebäuden für die Erfüllung des Bedarfs der Einwohner ist natürlich in erhöhtem Maße von den geographischen Begebenheiten Ihrer Insel abhängig. Eine Insel mit einigen Bergen verlangt beispielsweise nach einer anderen Citystruktur als eine große Insel mit einer weitläufigen Fläche ohne Flüsse usw.

Wenn Sie jedoch auf einer Insel mit einer solchen großen Fläche landen (und das sollten Sie, siehe auch das Kapitel *Das Endlosspiel - Die ersten wichtigen Aktionen*), können Sie sich an der nachfolgend aufgeführten Struktur orientieren. Wie gesagt: Planen Sie eine



solche Struktur weit im voraus - am besten durch die frühe Plazierung von Feldwegen, die die einzelnen benötigten Regionen „abstecken".

Gehen Sie bei der Planung Ihrer City wie folgt vor:

1. Planen Sie in der späteren Mitte der City ein 8 x 6 Felder großes Areal für die „höheren" öffentlichen Gebäude *Theater*, *Badehaus* und *Kirche* (später durch *Kathedrale* zu ersetzen, s.u.) ein. Grenzen Sie dieses 8 x 6 Felder (Breite x Höhe) große Gelände durch Feldwege ein bzw. ab.

2. An den vier Ecken dieses „Stadtkerns" etablieren Sie später vier „Stadtviertel", die allesamt in den Einzugsbereich des Stadtkerns mit seinem *Theater*, *Badehaus* und seiner *Kirche* kommen sollen. Daher darf die Ausdehnung dieser Stadtviertel nicht den maximalen Einzugsbereich des Theaters oder des Badehauses (s.o.) überschreiten.

3. Innerhalb der vier „Stadtviertel" reservieren Sie eine Fläche von 5 x 6 Feldern für die „niederrangigen" öffentlichen Gebäude *Kapelle*, *Wirtshaus*, *Schule*, *Arzt*, *Hochschule*, *Galgen* und *Feuerwehr*. Jedes der vier geplanten Stadtviertel erhält also ein eigenes „Öffentliche-Gebäude-Viertel", da die Einzugsbereiche der vorgenannten Gebäude relativ klein sind und somit nur ein begrenztes Areal versorgen können. Die Fläche von 5x6 Feldern ist ausreichend, um sämtliche der oben genannten sieben öffentlichen Gebäude dort zu plazieren.

4. Um das Gelände für die öffentlichen Gebäude herum siedeln Sie nun Ihre Pioniere an, indem Sie Wohnhäuser plazieren. Selbstverständlich fehlt zu diesem Zweck in jedem Stadtviertel noch ein *Marktplatz*. Dieses Gebäude plazieren Sie so, daß der Einzugsbereich des Marktplatzes möglichst das jeweilige Stadtviertel komplett erfaßt. Achten Sie auch darauf, daß sich die Einzugsbereiche der Marktplätze überschneiden! Vergessen Sie bei der Ansiedlung von Wohnhäusern bzw. Pionieren die Straßen nicht! Praktikabel sind Häuserblöcke von 3 x 3 Häusern (allerdings gelangt in diesem Fall zum mittleren Haus in diesem Block keine Feuerwehr und kein Arzt!), die von einem Straßenring umschlossen sind.

Auf diese Weise können Sie nun nacheinander jedes Stadtviertel entwickeln und besiedeln. Achten Sie lediglich darauf, daß Sie Ihre Wohnhäuser nicht außerhalb des Einzugsbereiches des „Stadtkerns" mit dem *Theater*, dem *Badehaus* und der *Kirche* (bzw. der *Kathedrale*) plazieren. Zählen Sie in frühen Spielphasen einfach die Felder des Einzugsbereiches von *Theater* und *Badehaus* (s.o.) zu allen Seiten hin ab, um zu sehen, wo Sie Wohnhäuser maximal plazieren können. Vorsicht: Bedenken Sie die Überschneidung der Einzugsbereiche von *Theater* und *Badehaus* und daß die Eckpunkte der Einzugsbereiche nicht vollständig ausgefüllt sind!





Ein komplettes Stadtbild: Stadtkern, vier Stadtviertel mit öffentlichen Gebäuden und die maximale Ausdehnung der Wohngebiete durch Straßen abgegrenzt

Wenn Sie die freien Flächen in der obigen Abbildung mit Wohnhäusern füllen, können Sie auf der höchsten Entwicklungsstufe Ihrer Einwohner (Aristokraten) mit diesem Stadtbild eine Einwohnerzahl von über 5.000 erreichen.



Die fertige Stadt



Die Plazierung von Industrie, Handwerk und Landwirtschaft

Oberstes Gebot bei der Ansiedlung von Industrie, Handwerk und Landwirtschaft ist - wie bereits erwähnt: Halten Sie diese Anlagen aus dem „Citybereich" heraus, um den Platz dort für Wohnhäuser zu reservieren.

Handwerksbetriebe einer Produktionskette nah beieinander plazieren

Weiterhin sollten Sie bei der Plazierung von Handwerksbetrieben darauf achten, daß Sie diese im Einzugsbereich der entsprechenden Ressourcenquelle der zugehörigen Produktionskette errichten. Das heißt z.B.: Plazieren Sie den *Steinmetz* in der Nähe des *Steinbruchs*, die *Erzschmelze* in der Nähe der *Erzmine*, die *Werkzeugschmiede* in der Nähe der *Erzschmelze*, die *Webstube* in der Nähe von *Schaffarmen* (oder *Baumwollplantagen*), die *Schneiderei* neben einer *Webstube* (oder *Weberei*), die *Mühle* bei einigen *Getreidefarmen*, die *Bäckerei* bei *Mühlen* usw.

Diese abgestimmte Plazierung von Handwerksbetrieben und Ressourcenquellen ist nicht zwingend, jedoch praktisch. Ein Müller wird sich das Getreidekorn von einer Getreidefarm selbst beschaffen, wenn sich die Farm im Einzugsbereich der Mühle befindet. Liegen die Getreidefarmen alle außerhalb des Einzugsbereiches einer Mühle, könnte sich der Müller das Korn auch von einem Marktplatz holen. Jedoch müßte in diesem Fall ein Wagenkarren das Korn erst von der Getreidefarm zu einem Marktplatz schaffen. Der Vorteil der symbiotischen Ansiedlung von Handwerk und Ressourcenbetrieben liegt in diesem Fall daher darin begründet: Ist z.B. der Müller „Selbstabholer", haben Sie Ihren Wagenkarrenfahrern mindestens einen Transportweg erspart!



Optimale Symbiose: eine Erzmine, daneben eine Erzschmelze sowie im Einzugsbereich der Erzschmelze eine Werkzeugschmiede und eine Kanonengießerei (die Material aus der Erzschmelze benötigen)



Der Bedarf an Gotteshäusern

Die Bewohner Ihrer Siedlung benötigen „göttlichen Beistand“ in drei Stufen:



Zunächst werden die Siedler und Pioniere lediglich nach einer *Kapelle* fragen. Von diesen - relativ kleinen - Gotteshäusern werden Sie aufgrund des geringen Einzugsbereichs mehrere Exemplare errichten müssen, um alle Bewohner zufriedenzustellen. Ohne eine Kapelle im Einzugsbereich eines Wohnhauses werden sich die dortigen Einwohner noch nicht einmal von Pionieren zu Siedlern weiterentwickeln!



Die zweite Stufe des Gotteshauses ist eine *Kirche*. Sobald sich die ersten Bürger in Ihrer Siedlung befinden, werden Sie mit diesem Gebäudewunsch verstärkt konfrontiert. Der große Einzugsbereich einer Kirche (20 x 20 Felder) wird jedoch - bei geschickter Plazierung der Kirche - eine Vielzahl Ihrer Bürger zufriedenstellen.



Die höchste Entwicklungsstufe Ihrer Bevölkerung, die Aristokraten, werden schließlich irgendwann nach einer *Kathedrale* schreien. Dieses große Gebäude (6 x 4 Felder) verfügt zwar über einen großen Einzugsbereich (23 x 23 Felder), wird Ihnen jedoch aufgrund des hohen Kapital- und Ressourcenbedarfs zunächst die Tränen in die Augen treiben. Dafür erfreut Sie die Kathedrale später mit laufenden Betriebskosten von 0 Talern (die Kirche beansprucht dagegen 50 Taler Betriebskosten).



Die Gotteshäuser sind abwärtskompatibel! Das heißt, wenn Sie eine Kirche errichtet haben, benötigen die Einwohner im Einzugsbereich der *Kirche* keine *Kapellen* mehr, wenn Sie eine *Kathedrale* errichtet haben, ist eine *Kirche* im Einzugsbereich der *Kathedrale* überflüssig. Reißen Sie also „niedrigere“ Gotteshäuser immer sofort ab, sobald die „verbesserte Ausführung“ eines Gotteshauses im Einzugsbereich der betreffenden Bewohner steht, um die Betriebskosten für die niederrangigen Gotteshäuser einzusparen.

Ersetzen Sie im späteren Spielverlauf (sobald Ihre Bürger zu Aristokraten aufgestiegen sind) eine *Kirche* durch eine *Kathedrale* am selben Platz! Planen Sie von vornherein den Platz für eine *Kathedrale* (6 x 4 Felder) in der Mitte Ihrer Siedlung ein (s.o.). Setzen Sie an diesen Platz in der „bürgerlichen“ Spielphase zunächst eine *Kirche*. Wird später eine *Kathedrale* nötig sein, reißen Sie die *Kirche* ab und setzen an diesen Platz die geforderte *Kathedrale*. So vermeiden Sie unnötige und kostenintensive „Doppelexistenzen“ von Gotteshäusern.



KLEINE GEBÄUDEKUNDE

Insgesamt können Sie bei Anno 1602 über 90 verschiedene Gebäude in die Landschaft Ihrer Inseln setzen - im einzelnen: 10 Verteidigungsanlagen, 8 Straßen und Plätze, 4 Bergbau, 15 Handwerksbetriebe, 10 Farmen, 7 Hafenanlagen, 15 Öffentliche Gebäude und 25 Wohnhäuser (je Gruppe fünf verschiedene).

Wann steht welches Gebäude zur Verfügung?



Nicht alle Gebäude stehen von Beginn an zur Verfügung. Erst wenn Ihre Bevölkerung sich im Laufe des Spiels weiterentwickelt, werden immer mehr Gebäudeoptionen hinzukommen. Solange ein bestimmtes Gebäude nicht zur Verfügung steht, finden Sie im entsprechenden *Baumenü* statt des Gebäude-Icons lediglich ein Icon mit einem Fragezeichen.

Die Verfügbarkeit dieser „Fragezeichen"-Gebäude (abgesehen von den zu Beginn bereits verfügbaren Gebäuden) ist abhängig von den Einwohnerzahlen einer bestimmten Bevölkerungsgruppe - z.B. können Sie ein *Wirtshaus* erst dann errichten, wenn Sie 50 Siedler in Ihrer Siedlung beherbergen.



Wie viele Einwohner einer bestimmten Bevölkerungsgruppe in Ihrer Siedlung vorhanden sind können Sie ganz einfach feststellen, indem Sie ein Wohnhaus dieser Bevölkerungsgruppe anklicken. In der rechten Informationsspalte finden Sie nun die *Gesamt*-Einwohnerzahl der betreffenden Bevölkerungsgruppe in Ihrer Siedlung.

Um auf einen bestimmten Status kontinuierlich hinzuarbeiten - z.B. müssen Sie schnell auf die Verfügbarkeit der *Erzmine* hinarbeiten, um bezüglich dieses wichtigen Rohstoffes frühzeitig autark zu werden - müssen Sie wissen, ab welcher Einwohnerzahl bei welcher Bevölkerungsgruppe die verschiedenen Gebäude zum Bau zur Verfügung stehen. Diese Angaben finden Sie in der nachfolgenden Liste:

Gebäudeoptionen der Pioniere

Direkt zu Beginn, d.h. bereits auf der Stufe der *Pioniere*, stehen Ihnen nach der Errichtung eines Kontors am Ufer einer Insel immer die Gebäudeoptionen *Jagdhütte, Forsthaus, Schaffarm, Webstube, Fischerhütte, Kontor 1, Anlegestelle, Haus, Marktplatz* und *Kapelle* zur Verfügung. Ab einer Einwohnerzahl von 30 Pionieren steht Ihnen die Errichtung einer *Rinderfarm* und einer *Fleischerei* zur Verfügung.



Gebäudeoptionen der Siedler

Über folgende Gebäude verfügen Sie bei Erreichung folgender Einwohnerzahlen von *Siedlern*.

■ *Steinbruch, Steinmetz, Feuerwehr*	15 Siedler
■ *Kontor 1, Holzpalisade*	30 Siedler
■ *Gewürzplantage, Weingut, Zuckerrohrplantage*	40 Siedler
■ *Wirtshaus*	50 Siedler
■ *Getreidefarm, Müller, Bäcker*	75 Siedler
■ *Schule, Werkzeugschmiede*	100 Siedler
■ *Erzmine, Erzschmelze, Kleine Werft*	125 Siedler
■ *Burg, Schwertschmiede*	200 Siedler

Gebäudeoptionen der Bürger

Wenn Sie die nachfolgend aufgelisteten Einwohnerzahlen an *Bürgern* erreicht haben, stehen Ihnen nachfolgende Gebäude zur Verfügung:

■ *Arzt*	50 Bürger
■ *Galgen, Kontor 2*	100 Bürger
■ *Kirche, Goldmine*	150 Bürger
■ *Baumwollplantage, Kakaoplantage, Weberei, Schneiderei*	200 Bürger
■ *Badehaus*	210 Bürger
■ *Wachturm*	300 Bürger
■ *Kanonengießerei*	400 Bürger
■ *Tiefe Erzmine*	450 Bürger

Gebäudeoptionen der Kaufleute

Über folgende Gebäudeoptionen können Sie sich ab den nachfolgend aufgelisteten Einwohnerzahlen an *Kaufleuten* freuen:

■ *Hochschule, Kontor 3, Goldschmied*	250 Kaufleute
■ *Theater*	300 Kaufleute
■ *Burg 2, Musketenbauer*	400 Kaufleute
■ *Große Werft*	500 Kaufleute



Gebäudeoptionen der Aristokraten

Geben Ihrer Siedlung erst einmal die *Aristokraten* die Ehre, können Sie ab folgenden Einwohnerzahlen dieser Bevölkerungsgruppe folgende Gebäude plazieren:

- *Burg 3* 600 Aristokraten

„The secret stuff" der Aristokraten

Vielleicht haben Sie sich bereits in einem fortgeschrittenen Spiel gefragt, welche *öffentlichen Gebäude* sich denn noch hinter den Fragezeichen-Icons verbergen - alle Gebäude, die im Handbuch aufgeführt und beschrieben sind, stehen Ihnen als Bauoption bereits zur Verfügung und es gibt immer noch Gebäude, die Sie sich erst „verdienen" müssen?

Ja, solche Gebäude gibt es. Dies sind hochrangige Gebäude, die Ihnen erst ab hohen Aristokraten-Einwohnerzahlen zur Verfügung stehen und als „Überraschung" gedacht sind. Wenn Sie sich diesbezüglich also überraschen lassen wollen, überlesen Sie die nächsten Absätze. Wenn Sie wissen wollen, was Sie dort erwartet, dann versuchen Sie die folgenden fortgeschrittenen Gebäudeoptionen zu erreichen:



Kathedrale Dieses höchste Gotteshaus steht Ihnen ab 2500 Aristokraten zur Verfügung.



Schloß Bereits früher, nämlich bei 1.500 Aristokraten, können Sie sich ein neues Zuhause schaffen, indem Sie sich einfach ein Schloß bauen. Einen Nutzen im Sinne des Spiels bringt Ihnen dieses Gebäude jedoch nicht.



Denkmal und Triumphbogen Finden Sie am besten selbst heraus, wann Sie sich diese „Gebäude" verdient haben.



Beachten Sie bei den oben genannten Bevölkerungszahlen, daß die einzelnen Bevölkerungsgruppen abwärtskompatibel sind! Das heißt: Siedler zählen auch als Pioniere, Bürger zählen als Siedler (und damit auch wieder als Pioniere), Kaufleute zählen als Bürger usw. Wenn Sie also z.B. die „Baugenehmigung" für eine Rinderfarm erhalten möchten (30 Pioniere), genügt es auch, 5 Pioniere und 25 Siedler in seiner Siedlung zu beheimaten - die erforderliche Bevölkerungszahl von 30 Pionieren für die Bauoption einer Rinderfarm ist in diesem Fall auch erreicht, da die 25 Siedler gleichzeitig als 25 Pioniere zählen!



DIE BEVÖLKERUNGSGRUPPEN, -BEDARFE UND -ENTWICKLUNGEN

Über insgesamt fünf Stufen entwickelt sich Ihre Bevölkerung von in Holzhütten hausenden *Pionieren* über *Siedler*, *Bürger*, *Kaufleute*, bis hin zu in prunkvollen Palästen residierenden *Aristokraten*. Diese verschiedenen Bevölkerungsgruppen bzw. Entwicklungsstufen verfügen über unterschiedliche Eigenschaften hinsichtlich maximaler Bevölkerungszahl, Steuereinnahmen und Bedürfnissen im Hinblick auf Bedarfsgüter und Gebäude.

Voraussetzung für Entwicklungen: Erfüllung von Güter- und Gebäudebedarfen

Die Entwicklung der Bevölkerung von Pionieren zu Aristokraten schreitet nicht selbsttätig voran. Sie müssen eine Menge tun, um diese Entwicklung zu fördern - sprich: Sie müssen die Bevölkerung mit Gütern und Waren versorgen, nach denen sie verlangt. Erst wenn der Bedarf der Bevölkerung nach bestimmten Gütern und Gebäuden zufriedenstellend erfüllt ist, ist sie dazu bereit bzw. dazu in der Lage, die nächste Entwicklungsstufe zu erreichen. Darüber hinaus muß der Bevölkerung genügend Baumaterial *(Werkzeuge, Holz und Ziegel)* zur Verfügung stehen, damit diese Ihre Behausungen, dem neuen Entwicklungsstand entsprechend („man gönnt sich ja sonst nichts") „aufrüsten" können.

Freunden Sie sich direkt mit dem Gedanken an, daß Sie die Ansprüche und Bedürfnisse Ihrer Einwohner ganz schön auf Trab halten werden! Es vergeht quasi keine einzige Minute in einem Spiel, in der Sie nicht die Bedürfnisse Ihrer Bewohner überprüfen müssen und entsprechende Maßnahmen in die Wege leiten bzw. sich Gedanken über die Lösung von Versorgungsengpässen machen dürfen.

Die verschiedenen Bevölkerungsstufen und ihre Eigenschaften

Die fünf einzelnen Bevölkerungsstufen unterscheiden sich hauptsächlich bei den Eigenschaften *Maximale Bewohnerzahl pro Haus* und *Steuereinnahmen* (und natürlich noch bei den unterschiedlichen Bedarfen, siehe dazu weiter unten), im einzelnen:



Bevölkerungsstufe	Maximale Einwohner pro Haus	Steuereinnahmen
Pioniere	2	1,4
Siedler	6	1,6
Bürger	15	1,8
Kaufleute	25	2,0
Aristokraten	40	2,2

Eigenschaften der einzelnen Bevölkerungsstufen

Durch den Entwicklungsprozeß in eine nächsthöhere Bevölkerungsstufe lassen sich also - genügend Behausungen vorausgesetzt - teilweise erhebliche Bevölkerungszuwächse erzielen.

Die Versorgung der Bevölkerung mit Bedarfsgütern und Gebäuden

Die Bereitstellung der von der Bevölkerung geforderten Bedarfsgüter und Gebäude wird Sie mit Sicherheit die meiste Zeit im Spiel beschäftigen. Über die „frühen" Bedürfnisse *Lebensmittel* und *Stoffe* werden Sie über die „gehobenen" Ansprüche *Alkohol*, *Tabakwaren* und *Gewürze* später auch mit den etwas „exotischeren" Wünschen *Kakao*, *Kleidung* und *Schmuck* konfrontiert. Diese Bedarfe treten nacheinander auf. Je weiter sich Ihre Bevölkerung entwickelt bzw. die Bevölkerungsanzahl anwächst, desto mehr Wünsche nach unterschiedlichen Bedarfsgütern werden an Sie herangetragen. Doch damit nicht genug: Je mehr Ihre Bevölkerung zunimmt, desto größere Mengen der verschiedenen Bedarfsgüter müssen Sie heranschaffen. Darüber hinaus werden die verschiedenen Bevölkerungsstufen auch nach bestimmten öffentlichen Gebäuden verlangen, für deren Bau Sie möglichst sorgen sollten, wenn Sie Wert auf eine wachsende Bevölkerung legen und ein Volk von zufriedenen Steuerzahlern erhalten wollen.

Welche Güterbedarfe und Gebäudeforderungen bei den einzelnen Bevölkerungsstufen auf Sie zukommen und welche dieser Wünsche und Bedürfnisse Sie erfüllen müssen, um die nächste Entwicklungsstufe zu erreichen, zeigen Ihnen die folgenden Abschnitte:



Das Grundbedürfnis Nummer 1 sind zu jeder Zeit und bei *jeder* Bevölkerungsstufe die *Lebensmittel*. Sollten Sie einmal in die Verlegenheit kommen, Ihrer Bevölkerung nicht genügend Nahrung bereit gestellt zu haben, können Sie „den Laden dicht machen" - naja, vielleicht nicht ganz so dramatisch, aber ein Mangel an Lebensmitteln wird Sie auf jeden Fall ein ganzes Stück zurückwerfen, da die Bevölkerung unter diesen Umständen Ihre Siedlung in Scharen verlassen wird. Zusätzlich werden keine neuen Bewohner Ihrer Siedlung bei einer Unterversorgung mit Lebensmitteln beitreten. Bei einem akuten Nahrungsmangel nützt es auch nichts, wenn Sie andere Bedürfnisse zu 100 % erfüllen oder schöne öffentliche Gebäude zur Verfügung stellen. Wenn Ihre Einwohner nichts zu beißen haben, hauen sie ab - Punkt! Deshalb:



Planen Sie die Versorgung mit Lebensmitteln weit im voraus! Stellen Sie immer erst die Nahrungsversorgung sicher, und siedeln Sie erst dann neue Bewohner an - niemals umgekehrt. Der horizontale Nahrungsbalken in der Bevölkerungsansicht muß jederzeit zu 100 % gefüllt sein! Übrigens: 100 Einwohner verbrauchen ca. 1,3 t Nahrungsmittel in einem Bilanzzeitraum (s.u.).

Einen steigenden Lebensmittelbedarf immer einkalkulieren!

Vorsicht: Der Bedarf an Lebensmitteln erhöht sich proportional zu wachsenden Bevölkerungszahlen. Ein erhöhter Lebensmittelbedarf tritt also auch dann ein, wenn sich Ihre Bevölkerung zu einer höheren Stufe weiterentwickelt und damit einhergehend Ihre Bevölkerungszahlen ansteigen - Sie benötigen erhöhte Lebensmittelvorräte etwa nicht nur dann, wenn Sie neue Häuser errichten bzw. neue Bewohner ansiedeln. Dieser „schleichende", selbständige Prozeß der selbsttätigen Bevölkerungsentwicklung läßt manchmal Ihre Bevölkerungszahlen unbemerkt explodieren, so daß Sie die Unterversorgung mit Lebensmitteln gar nicht oder erst sehr spät bemerken.



Achten Sie möglichst darauf, daß der Lebensmittelversorgungs-Balken bei Ihren Einwohnern jederzeit zu 100 % gefüllt ist.

Bedarfe der Pioniere

Die erste Bevölkerungsstufe, die der *Pioniere*, wird Sie erst einmal mit moderaten Bedarfen konfrontieren. Die Pioniere fordern lediglich die Ware *Stoffe* (*Schaffarmen* und *Webstube* errichten) und eine *Kapelle*. Ohne die Erfüllung dieser *beiden* Bedürfnisse werden sich die Pioniere strikt weigern, sich zu Siedlern weiterzuentwickeln.

Bedarfe der Siedler

Um die Bedürfnisse und Ansprüche der zweiten Bevölkerungsstufe, der *Siedler*, zu erfüllen, müssen Sie bereits einiges tun! Schon sehr bald werden die ersten Siedler nach den Waren *Alkohol*, *Tabakwaren* und *Gewürzen* verlangen und ab einer bestimmten Bevölkerungszahl auch die öffentlichen Gebäude *Wirtshaus* (ab 50 Siedler, s.o.) und *Schule* (ab 100 Siedler, s.o.) fordern.

Tip

Der Bedarf *Alkohol* ist das Bedürfnis Nummer 1 bei den Siedlern. Sobald Sie diesen Bedarf erfüllen, steigt der Bedarfsbalken der Siedler sofort auf 100 % an, und Sie können den Steuersatz der Siedler kräftig anheben! Sehen Sie also zu, daß Sie möglichst schnell die Ware *Alkohol* heranschaffen - entweder durch Zukauf dieser Ware am Markt (sofern diese Ware bereits angeboten wird) oder durch Eigenproduktion.



Die Bedingungen der Siedler für den Wechsel in die Bürgerstufe

Der unterlassene Bau einer *Schule* und eines *Wirtshauses* wird von den Siedlern mit der Weigerung des Übergangs in den Bürgerstatus bestraft - diese beiden Gebäude sind also Pflicht, wenn Ihre Siedler zu Bürgern werden sollen. Von den drei Warenbedürfnissen müssen Sie mindestens *zwei* erfüllen (die Kombination spielt keine Rolle, ob Sie *Alkohol/Tabakwaren*, *Tabakwaren/Gewürze* oder *Gewürze/Alkohol* heranschaffen, ist egal). Erst wenn zwei der drei Bedürfnisse erfüllt sind (und wenn es auch nur eine Tonne ist!), werden Ihre Siedler langsam aber sicher zu Bürgern.

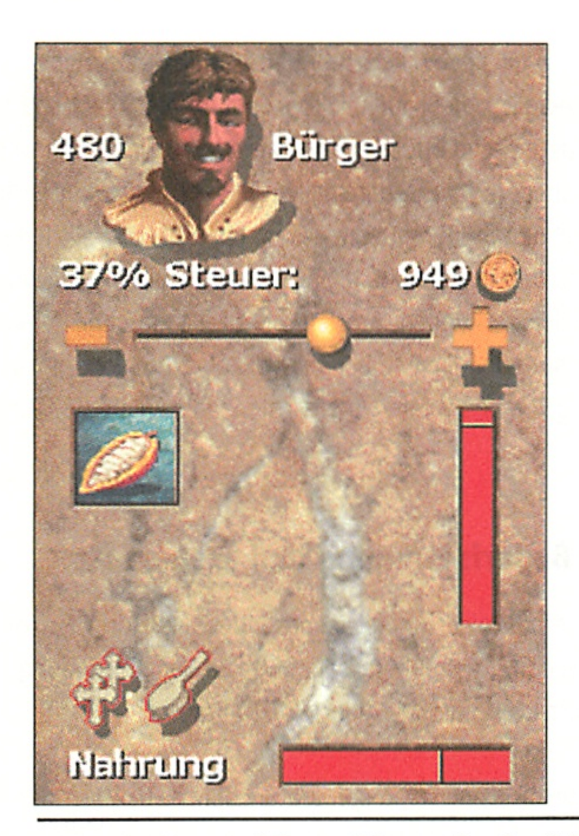


Ab 15 Siedlern steht Ihnen auch das *Feuerwehr*-Gebäude als Bauoption zur Verfügung. Ab diesem Zeitpunkt müssen Sie mit ausbrechenden Bränden rechnen (siehe das Kapitel *Die Naturkatastrophen*), die eine installierte Feuerwehr selbsttätig bekämpft. Vergessen Sie die Plazierung dieser Gebäude nicht, auch wenn die Siedler dieses Gebäude nicht explizit verlangen!

Bedarfe der Bürger

Die *Bürger* werden *vorerst* einmal keine „neuen" Waren von Ihnen verlangen bzw. keine neuen Warenbedürfnisse an Sie herantragen, das heißt, daß sich die Bürger *vorerst* mit den Gütern zufriedengeben, die auch schon Ihre Siedler verlangt haben - nämlich *Lebensmittel*, *Stoffe*, *Alkohol*, *Tabakwaren* und *Gewürze*. Wenn Sie die Versorgung mit diesen Gütern permanent auf einem hohen Niveau halten können, werden Ihnen viele zufriedene bürgerliche Steuerzahler zulaufen. Erst mit wachsenden Bürgerzahlen müssen Sie sich mit neuen Bedürfnissen auseinandersetzen, im einzelnen: ab 150 Bürgern wird der Wunsch nach einer *Kirche* laut, ab 210 Bürgern äußerst sich das offensichtlich gewachsene Hygienebewußtsein Ihrer Bürger in einer Forderung nach einem *Badehaus,* und ab 300 Bürgern wollen Ihre Bewohner mal was anderes trinken als Alkohol, nämlich *Kakao*! Sollten Sie die übrigen Bedarfe stets ausreichend und zufriedenstellend erfüllen, können Sie diese „neuen" Bürgerwünsche erst einmal eine ganze Zeit vernachlässigen - auch ohne den *Kakao*, die *Kirche* und das *Badehaus* werden sich die Bürger in Ihrer Siedlung fleißig vermehren, zufrieden sein und jede Menge Steuern zahlen. Erst wenn Sie die nächste Bevölkerungsstufe, die Kaufleute, in Ihrer Siedlung haben möchten, müssen Sie *alle drei* Bedarfe (*Kakao*, *Kirche* und *Badehaus*) erfüllen. Bevor Sie nicht allen drei Bedarfen entsprochen haben, wird sich kein einziger Bürger zu einem Kaufmann (bzw. zu einer Kauffrau) weiterentwickeln.





Auch mit den unerfüllten „Bürgerwünschen" Kakao, Kirche und Badehaus, sind die Bürger eine ganze Weile eine zufriedene Bevölkerungsgruppe.



Ab einer Einwohnerzahl von 50 Bürgern steht Ihnen das „öffentliche" Gebäude *Arzt* zur Verfügung. Auch wenn Ihre Bürger diese Einrichtung nicht explizit verlangen, sollten Sie relativ frühzeitig ein *Arzt*-Gebäude errichten, um einer eventuell auftretenden Pest (siehe das Kapitel *Die Naturkatastrophen*) - die Ihre Siedlung zumeist schon in der Bürgerphase heimsucht - entgegenwirken zu können. Dasselbe gilt für die Einrichtung *Galgen* (s.u.)

Bedarfe der Kaufleute

Die ersten *Kaufleute* werden Sie direkt mit ihrem Bedarf nach *Kleidung* bedrängen! Doch auch bezüglich dieses Bedarfes müssen Sie nicht sofort reagieren - auch ohne Kleidung bleiben die Kaufleute, sofern die anderen Bedürfnisse erfüllt sind, zufriedene Steuerzahler. Erreicht die Zahl der Kaufleute in Ihrer Siedlung die 250-Einwohner-Marke, sehen Sie sich den neuen Bedarfen *Hochschule* und *Schmuck* ausgesetzt, ab einer Einwohnerzahl von 300 Kaufleuten kommt schließlich noch der Gebäudebedarf *Theater* hinzu. Aber auch wegen dieser neuen Bedarfe müssen Sie sich erst einmal nicht den Kopf zerbrechen - selbst wenn alle diese vier neuen Bedarfe nicht erfüllt sind, bleiben die Kaufleute zufrieden. Erst wenn Sie einen anderen, älteren Bedarf nicht mehr zu 100 % erfüllen können, werden die Kaufleute langsam aber sicher „sauer". Damit die Kaufleute schließlich in die letzte Entwicklungsstufe, die der Aristokraten, übertreten, müssen Sie *alle vier* neuen Bedarfe der Kaufleute - also *Kleidung*, *Schmuck*, *Theater* und *Hochschule* - erfüllen.



Bedarfe der Aristokraten

Die *Aristokraten* werden mit keinen neuen Bedarfen auf Sie zukommen - Sie müssen diese Bevölkerungsstufe „lediglich" bei Laune halten, sprich: sämtliche Bedarfe der vorangegangenen Stufen stets ausreichend erfüllen. Selbst wenn nur ein Bedarf nicht zu 100 % erfüllt wird, sinkt der Erfüllungsgrad im Bedarfsbalken bei den Aristokraten bereits ab, und Sie müssen in diesem Fall den Steuersatz anpassen, um weiterhin zufriedene Aristokraten zu beherbergen. Sollte es Ihnen allerdings tatsächlich gelingen, irgendwann alle Güterbedarfe der Aristokraten erfüllen zu können, werden Sie mit einem sehr hohen Steuerertrag belohnt! Neue Gebäudebedarfe kommen bei den Aristokraten nicht hinzu. Allerdings werden Sie bei der Erreichung von bestimmten Aristokratenzahlen neue Gebäudeoptionen erhalten (s.o.).

Zufriedenheit, Bedarfserfüllung und Steuersatz



Die *Zufriedenheit* Ihrer Bevölkerung ist insbesondere von drei Faktoren abhängig: dem Erfüllungsgrad der Bedarfe, dem Steuersatz und von der Abwendung von Naturkatastrophen, wie z.B. eine grassierende Pest oder ein Stadtbrand.

Wie zufrieden Ihre Bevölkerung ist, lesen Sie an den Gesichtern der Bewohner im *Info-Modus* ab - die Skala dieser Gemütslagen reicht dabei über 4 Stufen, von „sehr zufrieden" (Lächeln) bis „reichlich verärgert". Die Zufriedenheit hat direkte Auswirkung auf das Bevölkerungswachstum: Ist die Zufriedenheit hoch, werden weitere Bewohner Ihrer Siedlung zuströmen, bei einer mittleren Zufriedenheit stagniert Ihre Bevölkerungszahl, während eine Zufriedenheit auf einem niedrigen Niveau zu einem Bevölkerungsrückgang führt, da die Bewohner Ihre Siedlung verlassen und ihr Glück woanders suchen.



Einen Bevölkerungsrückgang bemerken Sie erstens durch sinkende Einwohnerzahlen und zweitens durch den Zerfall von bestehenden Häusern. Dies sollten Sie unbedingt vermeiden, da Sie die Häuser für neue Bewohner neu errichten und aufrüsten müssen - und dies verursacht jedesmal neue, nicht unbeträchtliche Kosten (s.u.). Lassen Sie es also am besten erst gar nicht zu einem Bevölkerungsrückgang kommen.





Der *Grad der Bedarfserfüllung* ist lediglich abhängig von der Versorgung mit von der betreffenden Bevölkerungsgruppe geforderten Bedarfsgütern, also *Alkohol*, *Tabakwaren*, *Gewürze* usw. (s.o). Beispielsweise hat eine *Lebensmittel*-Unterversorgung keinen Einfluß auf den Bedarfsbalken (wohl aber auf die Zufriedenheit!). Auch unerfüllte Gebäudebedarfe beeinflußen den Bedarfsbalken nicht (die Erfüllung der Gebäudebedarfe ist lediglich Voraussetzung für den Eintritt in eine höhere Bevölkerungsstufe)! Der Bedarfsbalken ist, das sei noch einmal betont, nur von der Versorgung mit den jeweils geforderten Bedarfsgütern abhängig.

Steuersatz und Bedarfserfüllung regeln die Zufriedenheit

Der *Steuersatz und die Bedarfserfüllung* stehen in engem Zusammenhang und *regeln im Zusammenspiel die Zufriedenheit* Ihrer Bewohner! Ist die Erfüllung der Bedarfe hoch (d.h. ist der vertikale Bedarfsbalken in der Bevölkerungsansicht weitgehend gefüllt), kann der Steuersatz entsprechend hoch angesetzt werden, ohne daß die Bewohner ihr „Lächeln" verlieren. Bewegt sich die Bedarfserfüllung dagegen in unteren Regionen, muß auch der Steuersatz reduziert werden, um weiterhin zufriedene Bewohner zu beheimaten. Somit ist eine optimale Bedarfserfüllung ein Garant für hohe Steuereinnahmen!

Handhabung neuer Bedarfe

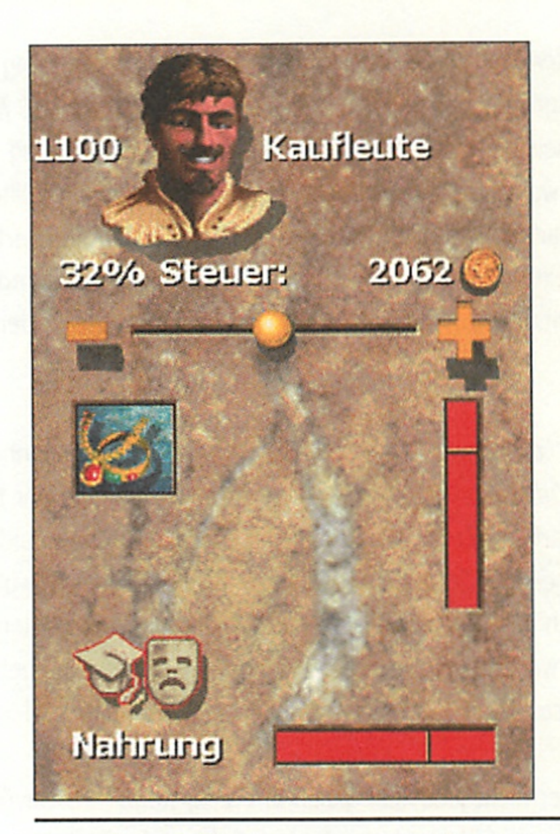
Verfallen Sie jetzt aber nicht jedesmal gleich in Panik, wenn Ihre Bevölkerung mit einem neuen Bedarf (sei es ein Güterbedarf oder ein Gebäudebedarf) - an Sie herantritt. Sie müssen den Einwohnern nicht jeden Wunsch direkt von den Lippen ablesen und sich Arme und Beine ausreißen, um den neuen Bedarf „stante pede" zu erfüllen. Der Bedarfsbalken ist auch zu 100 % gefüllt, wenn Sie einen *neuen* Bedarf nicht erfüllt haben, auch wenn Sie der Bevölkerung von diesem Bedarfsgut nicht eine einzige Tonne zur Verfügung stellen. Somit können Sie auch die maximalen Steuersätze erheben, wenn ein neuer Bedarf nicht erfüllt ist.

Als Faustregel gilt:

Tip

Die neuen Bedarfe einer Bevölkerungsstufe können Sie solange ignorieren, bis Sie in eine höhere Bevölkerungsstufe wechseln wollen. Erst nachdem Sie Ihre Bevölkerung das erste Mal mit einem neuen Bedarfsgut versorgt haben, wird zukünftig eine Unterversorgung mit diesem Bedarfsgut den Bedarfsbalken spürbar beeinflussen. Ihre Einwohner müssen quasi erst einmal „auf den Geschmack" gekommen sein, damit sie ein Bedarfsgut vermissen können.

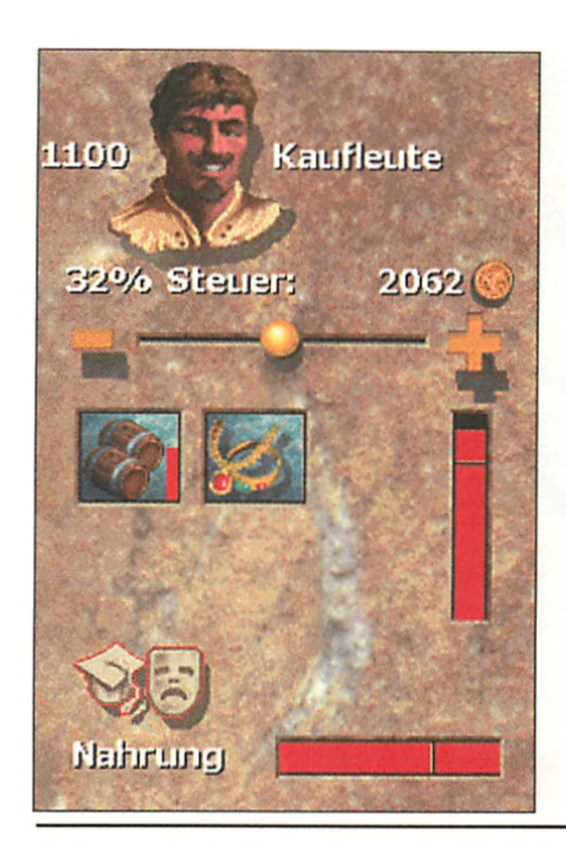




Trotz eines fehlenden „neuen" Bedarfsgutes: maximale Bedarfserfüllung und maximaler Steuersatz

Erst wenn die Versorgung für ein bereits einmal „geliefertes" Bedarfsgut in den Keller fällt, wird der Bedarfsbalken erste Lücken zeigen. In diesem Fall müssen Sie den Steuersatz reduzieren, um weiterhin stets zufriedene Bewohner und damit einhergehend Bevölkerungswachstum zu erreichen.





Erst wenn es an einem oder zwei „alten“ Bedarfsgütern mangelt, sinkt die Bedarfserfüllung bei der Bevölkerung und der erzielbare Steuersatz

Die Regelung des Steuersatzes

Apropos *Steuersatz*: Scheuen Sie sich nicht, zu jeder Zeit den maximal erzielbaren Steuersatz von Ihren Bürgern zu verlangen! Kontrollieren Sie regelmäßig den Status bei jeder einzelnen Bevölkerungsgruppe (klicken Sie dazu im *Info-Modus* auf eine beliebige Siedlerbehausung, eine Bürgerbehausung usw.), und setzen Sie mit dem Schieberegler den Steuersatz für die betreffende Bevölkerungsgruppe so hoch, daß den Bewohnern *noch so eben ein Lächeln* abgerungen wird.





Verlangen Sie bei jeder Bevölkerungsgruppe den maximal erzielbaren Steuersatz, bei dem die Bewohner noch so eben „Zufriedenheit" zeigen

Kontrollieren Sie den Status der Bewohner jedoch regelmäßig! Sollte die Bedarfserfüllung für ein Bedarfsgut nämlich absinken, wird ein zufriedener Bewohner mit einem hohen Steuersatz schnell zu einem verärgerten Bewohner. Wenn sich die Versorgung mit den Bedarfsgütern verändert, müssen Sie den Steuersatz korrigieren!

Pest und Brände bedeuten immer Unzufriedenheit

Wenn der knöcherne Sensenmann (die *Pest*) oder eine *Feuersbrunst* Ihre Siedlung heimsuchen, wird die Zufriedenheit der Bevölkerung unweigerlich in den Keller fallen - auch wenn Sie den Steuersatz auf historische Tiefstände bringen. Die Unzufriedenheit der Bevölkerung wird bei diesen „Naturkatastrophen" so lange anhalten, bis das entsprechende Problem beseitigt ist, d.h. kein Skelett mehr in Ihrer Siedlung die Sense schwingt bzw. kein Feuer mehr Ihre Siedlung in Schutt und Asche legt. Das Erreichen dieser Zustände können Sie durch einen *Arzt* bzw. durch eine *Feuerwehr* entsprechend beschleunigen (siehe das Kapitel *Die Naturkatastrophen*).



Wären Sie nicht auch unzufrieden, wenn bei Ihnen zu Hause die Pest oder ein Feuer wüten würde?

Die Kosten der Weiterentwicklung

Damit Ihre Bevölkerung in eine nächst höhere Stufe aufsteigen kann, müssen die Bewohner eines Gebäudes genügend Baumaterial beschaffen können, um ihre Behausung für die nächste Entwicklungsstufe „aufzurüsten". Das heißt, jedes Haus verursacht (teilweise nicht unbeträchtliche) „Kosten", um eine Entwicklungsstufe höher zu gelangen. Diese Kosten sind im einzelnen:

Entwicklung	Werkzeuge	Holz	Ziegel
Pioniere zu Siedler	1	3	0
Siedler zu Bürger	2	2	6
Bürger zu Kaufleute	3	3	9
Kaufleute zu Aristokraten	3	3	12

Entwicklungskosten der Behausungen



In jeder fertigen Aristokraten-Behausung stecken also (wenn man die drei Einheiten Holz noch mitzählt, die für die Errichtung einer einfachen Holzbehausung verlangt werden) insgesamt 9 *Werkzeuge*, 14 Einheiten *Holz* und 27 *Ziegel*. Diese Baumaterialien müssen erst einmal herangeschafft werden!

Die Bevölkerungsentwicklungs-Strategie

Das primäre Ziel im Hinblick auf Ihre Bevölkerung kann - einfach formuliert - wie folgt lauten: Siedeln Sie möglichst viele Einwohner an und maximieren Sie in diesem Zusammenhang Ihre Steuererträge.

Keine zu forsche Bevölkerungsentwicklung

Forcieren Sie die Bevölkerungsentwicklung jedoch moderat! Das heißt nicht, daß Sie wenige Einwohner ansiedeln sollen - ganz im Gegenteil -, sondern daß Sie möglichst erst einmal eine große Gruppe von Siedlern oder Bürgern schaffen sollten, bevor Sie sich an die gehobenen Gruppen der Kaufleute und Aristokraten „wagen". Eine große Anzahl von Bürgern zahlt z.B. die gleiche Menge an Steuern, wie eine mittelgroße Gruppe von Kaufleuten oder eine kleine Gruppe von Aristokraten. Nur: im erstgenannten Fall haben Sie nicht den „Streß", die gehobenen Ansprüche bzw. Bedarfe Ihrer Bevölkerung zu befriedigen.

Tip

Wägen Sie deshalb immer sorgfältig ab, ob sich im Hinblick auf einen Bevölkerungszuwachs die Entwicklung zu einer höheren Bevölkerungsstufe oder das Errichten von neuen Behausungen lohnt. Eine neue Bevölkerungsstufe ist gleichbedeutend mit neuen Bedarfen, die Sie erst einmal erfüllen müssen - ansonsten sinkt die Zufriedenheit der Bewohner, und der Vorteil von höheren Steuereinnahmen bei einer höheren Bevölkerungsstufe ist verloren.

Vor einer Weiterentwicklung gewappnet sein!

Vor jedem „Entwicklungssprung" zu einer höheren Bevölkerungsstufe müssen Sie sich also vorab über die in diesem Fall auf Sie zukommenden neuen Bedarfe (z.B. bei den Kaufleuten die Ware *Kleidung*) vorbereiten, und - und das ist eigentlich noch wichtiger - einen erhöhten Verbrauch aller anderen Bedarfsgüter (*Lebensmittel*, *Stoffe*, *Tabakwaren*, *Alkohol* usw.) einkalkulieren. Wenn Sie z.B. beim Wechsel von Siedlern zu Bürgern nicht in der Lage sind, den Lebensmittelbedarf Ihrer anwachsenden Bevölkerung zu erfüllen, wird erstens kein Bevölkerungszuwachs erfolgen, da bei einer Lebensmittelknappheit keine neuen Einwohner Ihrer Siedlung beitreten, und zweitens wahrscheinlich sogar ein Bevölkerungsrückgang erfolgen, da auch die bestehenden Siedler aufgrund des Mangels an Lebensmitteln Ihre Siedlung verlassen! Seien Sie also immer für einen Entwicklungssprung bzw. für einen Bevölkerungszuwachs dahingehend gewappnet, daß Sie die sich erhöhenden Bedürfnisse erfüllen können!



Die Kontrolle über die Bevölkerungsentwicklung

In einigen Fällen ist es daher (s.o.) sicherlich wünschenswert, daß die Entwicklung der Bevölkerung gemäßigt voranschreitet - sei es, weil Sie Ihre Baumaterialien lieber für andere Baumaßnahmen verwenden möchten, oder sei es auch deswegen, wie bereits oben erwähnt, daß Sie die Bedarfe der nächsthöheren Bevölkerungsstufe an Waren und Gütern zum betreffenden Zeitpunkt einfach noch nicht befriedigen können oder wollen.

Um die Entwicklung der Bevölkerung in solchen Fällen zu bremsen, stehen Ihnen grundsätzlich zwei Methoden zur Auswahl:



Klicken Sie das *Kontor* oder einen beliebigen *Marktplatz* an und wählen Sie im Menü die Schaltfläche *Den Stadtbewohnern kein Baumaterial mehr überlassen*. Die Bevölkerung wird danach keine *Werkzeug-*, *Holz-* und *Ziegel*einheiten mehr Ihrem Lager entnehmen. Allerdings verbleibt die Entwicklung der Bevölkerung in diesem Fall auch auf dem momentanen Status Quo. Das heißt, auch neu errichtete Pionierbehausungen werden sich nicht zu Siedlern weiterentwickeln usw.

Entwicklungsstop per Nichterfüllung von Bedarfen

Die effektivere Methode eines Bevölkerungsentwicklungsstops ist es deshalb, einen aktuellen Bedarf einer Bevölkerungsstufe ganz einfach nicht zu erfüllen. Sie können jedoch bei Anwendung dieser Methode - im Unterschied zu oben - nun weitere neue Holz- bzw. Pionierbehausungen errichten, die sich anschließend so weit weiterentwickeln, bis der nicht erfüllte Bedarf die Bevölkerungsentwicklung stoppt. Bei einem Entwicklungsstop mit Hilfe der Verweigerung von Baumaterialien würde die Entwicklung bis zu diesem Punkt nicht eintreten, da Sie auf diese Weise die Entwicklung auf allen Bevölkerungsstufen stoppen!

Beispiel: Sie wollen eine große Siedlung mit Siedler-Behausungen errichten und verhindern, daß sich die Siedler zu Bürgern weiterentwickeln. In diesem Fall sollten Sie ganz einfach den Wunsch der Siedler nach einer *Schule* oder einem *Wirtshaus* ignorieren. Sie können auch die Versorgung der Siedler mit den geforderten Güterbedarfen, z.B. bei den Siedlern *Alkohol-*, *Gewürz-* oder *Tabakwaren*, auf Null halten, jedoch verharrt in diesem Fall der Bedarfsbalken der Siedler auf einem sehr niedrigen Niveau - dies wiederum läßt es nicht zu, die Siedler mit einem höheren Steuersatz zu belegen.



Im einzelnen halten Sie Ihre Bevölkerung auf einer bestimmten Entwicklungsstufe durch folgende Maßnahmen:

Wenn Sie wünschen, daß sich Ihre *Siedler* nicht *zu Bürgern* weiterentwickeln, halten Sie sich mit der Errichtung eines *Wirtshauses* und einer *Schule* zurück.

- Die Entwicklung der *Bürger zu Kaufleuten* bremsen Sie über die Verweigerung der öffentlichen Gebäude *Badehaus* und *Kirche*.
- Ihre *Kaufleute* werden sich schließlich nicht *zu Aristokraten* entwickeln, wenn Sie den Bau der auf dieser Stufe geforderten Gebäude *Theater* und *Hochschule* unterlassen.



Es ist meistens sinnvoller, die Entwicklung der Bevölkerung über den Bau (bzw. das nicht bauen) von auf der entsprechenden Bevölkerungsstufe geforderten öffentlichen Gebäuden zu kontrollieren. Stoppen Sie den Bevölkerungszuwachs durch die Verweigerung von Baumaterialien nur dann, wenn Sie einige Bedarfe Ihrer anwachsenden Bevölkerung (z.B. *Lebensmittel*) nicht erfüllen können und in diesem Zusammenhang einige Zeit benötigen, um entsprechende Maßnahmen zur Beseitigung der betreffenden Unterversorgung zu ergreifen.

Bilanzen und Finanzen

Natürlich müssen Sie während eines gesamten Spiels Ihren Kontostand im Auge behalten! Ohne Taler läuft erst einmal überhaupt nichts - wenn Ihr Kontostand rote Zahlen schreibt, können Sie fast kein Gebäude mehr errichten, da fast alle Gebäude eine gewisse Talersumme beim Bau verlangen. Ohne Moos nix los!

Vermeiden Sie eine negative Gesamtbilanz

Werfen Sie deshalb in regelmäßigen Abständen einen Blick auf Ihre *Gesamtbilanz*. Diese können Sie einsehen, wenn Sie bis auf die oberste Informationsstufe per wiederholtem rechtem Mausklick gelangt sind (Achtung: Verwechseln Sie die *Gesamtbilanz* nicht mit der isolierten Bilanz für eine einzige Insel! Die *Gesamtbilanz* ist mit der Titelzeile *Spielerstatus* versehen!). Wenn Sie beim Eintrag *Bilanz* einen negativen Betrag angezeigt bekommen, müssen Sie schleunigst handeln und weitere Einnahmen sichern!



Der Bilanzzeitraum

Ein „Bilanzzeitraum" dauert - bei normaler Spielgeschwindigkeit - ungefähr 60 Sekunden. Das heißt, wenn Sie in der Bilanzübersicht eine positive Bilanz von 200 Talern vorweisen können, sind diese 200 Taler ungefähr nach einer Minute Ihrem Konto zugeflossen, wenn auch in kleineren Intervallen bzw. Abständen. Dieser 60 Sekunden andauernde Bilanzzeitraum gilt natürlich auch für isolierte Kosten, z.B. Betriebskosten. Wenn sich die Betriebskosten z.B. für eine Gewürzplantage auf 35 Taler belaufen, so sind diese 35 Taler ungefähr nach 60 Sekunden Ihrem Konto komplett belastet. Die Dauer eines solchen Bilanzzeitraums ist im Prinzip für das Spiel an sich unwichtig, jedoch kann man bei genauerer Betrachtung der Produktionszeiten für die einzelnen Waren und Güter unter Heranziehung dieses Bilanzzeitraums Selbstkostenpreise für jedes Gut festlegen, ab dem sich der Einkauf der Ware am Markt mehr lohnt als die Eigenproduktion (s.u.) bzw. ab welchen Preisen man im Handel mit diesen selbstproduzierten Gütern Gewinne einfährt.

Einnahmequelle Nr. 1: Steuererträge

Die Einnahmequelle Nummer 1 sind die *Steuererträge*! Wenn Sie mit einer negativen *Gesamtbilanz* zu kämpfen haben, sollten Sie durch die Ansiedlung neuer Einwohner, durch die Erhöhung des Steuersatzes für die einzelnen Bevölkerungsgruppen (sofern der jeweilige Bedarfsbalken bzw. die Zufriedenheit der Bewohner dies erlaubt) oder gar durch den Wechsel in eine höhere Bevölkerungsentwicklungsstufe (mehr Einwohner!) die *Steuererträge* solange erhöhen, bis die *Gesamtbilanz* wieder schwarze Zahlen schreibt.

Einnahmequelle Nr. 2: Handel

Die zweite Einnahmequelle ist der Handel mit Waren und Gütern. Sehen Sie sich in einer „Bilanz-Notlage" also nach „schnellen" und lohnenden Geschäften bei Ihren Mitspielern um, oder bieten Sie den fliegenden Händlern ein vielversprechendes Gut kurzzeitig zum Verkauf an. Planen Sie lohnende Handelsgeschäfte auch langfristig durch das gezielte Hinarbeiten auf die Versorgung eines „Marktlücken"-Gutes (s.u.).

Kostenfaktoren

Die hauptsächlichen *Kostenfaktoren* in Ihrem Inselreich sind natürlich die laufenden *Betriebskosten* Ihrer öffentlichen Gebäude und Produktionsbetriebe. Weiterhin beeinflussen natürlich auch die laufenden *Einkaufs* - und *Heereskosten* Ihre Gesamtbilanz negativ. Zusätzlich fallen auch noch die einmaligen Ausgaben für die Errichtung diverser Gebäude als Kostenfaktoren ins Gewicht (z.B. 1.000 Taler für die Errichtung einer *Erzmine*) - diese werden jedoch nicht in der Gesamtbilanz aufgeführt. Wie auch immer: Die Summe aus *Betriebskosten*, *Heereskosten* und *Einkaufskosten* muß von der Summe der *Steuererträge* und der *Verkaufserlöse* möglichst überschritten werden - anderenfalls fällt Ihre Gesamtbilanz negativ aus.

Um möglichst jederzeit eine negative Gesamtbilanz zu vermeiden, sollten Sie während eines gesamten Spiels folgende Faustregel beherzigen:



Tip

Errichten Sie neue Produktionsbetriebe oder öffentliche Gebäude nur dann, wenn Ihre Gesamtbilanz positiv ist bzw. wenn garantiert ist, daß die neuen laufenden Betriebskosten von der positiven Gesamtbilanz abgedeckt werden können!

Wenn Sie diese Faustregel konsequent beachten, werden Sie nie in die Verlegenheit eines leeren Kontos kommen! Aber: natürlich existieren Ausnahmen von dieser Faustregel, insbesondere zu Spielbeginn - z.B. werden Sie zu Spielbeginn durch den erhöhten Einkaufsbedarf an *Werkzeugen* kurzzeitig wahrscheinlich nicht um eine negative Gesamtbilanz herumkommen.

Tips für Handelstreibende

Der Austausch von Waren mit den Computergegnern und den freien „fliegenden" Händlern ist ein zentrales Element in Anno 1602. Dementsprechend sollten Sie in puncto Handel eine Reihe von Tips und Ratschlägen beherzigen.

Die grundsätzliche Frage: Autarkie oder Handel?

Bei der Führung Ihres Volkes stehen Sie in jedem Spiel relativ früh vor der Entscheidung, ob Sie die Bedürfnisse der Bevölkerung (*Tabakwaren*, *Gewürze*, *Alkohol* usw.) sowie alle weiteren benötigten Rohstoffe (*Erz*, *Ziegel*, *Werkzeuge* usw.) in Eigenregie produzieren sollen (Autarkie = Selbständigkeit bei der Versorgung) oder ob Sie sich diese Güter auf dem Handelsweg besorgen.

Beide Wege sind grundsätzlich möglich! Jede generierte Karte bei Anno 1602 bietet im Prinzip genügend fruchtbare Inseln, die Sie als An- bzw. Abbaugebiete für Ihre Bedarfsgüter und Rohstoffe nutzen können, ohne daß Sie in die Verlegenheit kommen, einige dieser Güter auf dem Handelsweg zu beschaffen - nur, ob Sie alle diese Inseln besetzen bzw. einen Inselstaat schaffen können, mit dem Sie sich im Hinblick auf alle Bedarfsgüter und Rohstoffe selbst versorgen können, ist nicht garantiert.

Deshalb werden Sie höchstwahrscheinlich nicht alle Waren in Eigenregie produzieren bzw. beschaffen können, so daß Sie fast in jedem Spiel den Handelsweg beschreiten müssen. Auf die richtige Mischung zwischen Autarkie und Handel kommt es an!





Nutzen Sie einzelne Inseln als reine landwirtschaftliche Produktionszentren

Beide Wege haben dabei ihre Vor- und Nachteile:

Vorteile der Autarkie

Für die Autarkie und gegen den Handel spricht, daß Sie auf diesem Weg nicht auf die Lieferfähigkeit und -bereitschaft der fliegenden Händler und Ihrer Mitspieler angewiesen sind. Es kann zum Beispiel in späteren Spielphasen fatal sein, mit einem Handelspartner in den Kriegszustand zu treten, von dem Sie vorher Ihren gesamten Bedarf an z.B. *Gewürzen* bezogen haben! Diese Quelle dürfte nach der Kriegserklärung versiegt sein - allerdings steht in diesem Fall ja noch der „Zwischenhandel" über die fliegenden Händler offen. Zudem ist die Eigenproduktion bei fast allen Waren und Gütern preisgünstiger, als die Beschaffung des entsprechenden Rohstoffes bzw. Bedarfsgutes am Markt (siehe dazu weiter unten: *Die Selbstkosten Güter und Waren*)!

Vorteile des Handels

Der Ankauf von Rohstoffen und Gütern ist eigentlich nur dann zu empfehlen, wenn es nicht möglich sein sollte, die ein oder andere Ware über die Eigenproduktion zu beschaffen, z.B. wenn Sie keine Insel mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für einen bestimmten bzw. erforderlichen Rohstoff besitzen (den Anbau von Rohstoffen mit einer Fruchtbarkeit von 50 % sollten Sie sowieso jederzeit möglichst vermeiden, s.u.). In diesem Fall müssen Sie sich eine solche Ware auf dem Handelsmarkt suchen. Zudem sind z.B. *Erzminen* irgendwann erschöpft. Für den wichtigen Rohstoff Erz müßten Sie auch in diesem Fall den Handelsweg beschreiten.



Wichtig: Die Selbstkostenpreise der Güter und Waren

Eigenproduktion oder Kauf am Markt?

Die oben gestellte Frage „Autarkie oder Handel" kann auch als die Frage „Eigenproduktion oder Kauf" formuliert werden. Diese Frage läßt sich ganz einfach beantworten, wenn Sie den *Einkaufspreis* den *Selbstkosten* einer Ware gegenüberstellen. Den Einkaufspreis für eine Ware können Sie ganz einfach in einem laufenden Spiel entweder im Kontor eines Mitspielers ablesen oder aber selbst in Ihrem eigenen Kontor in der „Einkaufsliste" festlegen. Die Bestimmung der Selbstkosten einer Ware ist da schon schwieriger, aber dennoch möglich - wenn auch nicht auf Heller und Pfennig genau. Lesen Sie dazu das weiter unten zu findende Kapitel *Die Rohstoff- und Güterproduktion - Die Selbstkosten von Rohstoffen und Gütern.*

Die Marktstruktur und die Rolle der fliegenden Händler

Der Markt in Anno 1602 ist „geschlossen", d.h., Waren aus der „Welt außerhalb" des Inselreiches werden nicht in Umlauf gebracht bzw. sind nicht vorhanden. Es werden nur solche Waren verkauft und gekauft, die auch auf irgendeiner Insel von irgendeinem Spieler vorher produziert wurden - bis auf zwei Ausnahmen:

Ausnahme 1: Das Werkzeug-Kontingent zu Spielbeginn

Zu Spielbeginn haben die fliegenden Händler ein gewisses Kontingent an *Werkzeugen* zur Verfügung, das Sie an diejenigen Spieler verkaufen, die Werkzeuge nachfragen. Erst zu dem Zeitpunkt, wenn die ersten Werkzeugproduktionen in der Inselwelt von Anno 1602 eingesetzt haben, wird dieses Kontingent kontinuierlich aufgebraucht. Ab dann werden auf dem Markt nur noch Werkzeuge gehandelt, die vorher irgendwo produziert und zum Verkauf angeboten wurden.



Mit steigender Schwierigkeitsstufe ist das Werkzeugkontingent der fliegenden Händler zu Spielbeginn *kleiner*. Das heißt, die fliegenden Händler werden in den hohen Schwierigkeitsstufen - getreu der alten Preisbildungsregel „Angebot und Nachfrage" - höhere Preise zu Spielbeginn für die *Werkzeuge* verlangen als in den unteren Schwierigkeitsstufen.

Natürlich werden die fliegenden Händler zu Spielbeginn bevorzugt an diejenigen Spieler verkaufen, die den besten Preis bieten. Achten Sie deshalb zu Spielbeginn auf die Preisangebote der Computergegner, und bieten Sie fleißig mit - ansonsten sitzen Sie bezüglich der zu Beginn „lebenswichtigen" Ware *Werkzeuge* bald auf dem „trockenen".



Ausnahme 2: Auch Erz „fällt vom Himmel“

Die zweite Ware, die von den fliegenden Händlern in Umlauf gebracht wird, ohne daß diese Ware zuvor von irgendeinem Spieler produziert sein muß, ist das *Erz*. Sobald ein Spieler seine Erzproduktion gestartet hat, verfügen die fliegenden Händler über ein Kontingent dieses Rohstoffes, das Sie an die interessierten Spieler verkaufen.

Ansonsten: geschlossener Warenkreislauf

Ansonsten werden Sie über die fliegenden Händler nur solche Waren beschaffen können, die vorher bei irgendeinem Computerspieler produziert wurden und die die fliegenden Händler anschließend bei diesem Computerspieler gekauft haben. Oder aber Sie kaufen die von Ihnen benötigten Waren direkt bei dem anbietenden Computerspieler - das ist zumeist preisgünstiger, da die fliegenden Händler auch Gewinne einfahren wollen!

Um Waren, die vorher nirgendwo produziert und angeboten wurden, müssen Sie sich erst gar nicht bemühen. Beispiel: Solange Sie keine *Weingüter* oder *Rumbrennereien* in der gesamten Inselwelt von Anno 1602 entdecken, brauchen Sie das Bedarfsgut *Alkohol* erst gar nicht nachzufragen - es wird in diesem Fall noch keinen einzigen Liter Alkohol in der gesamten Inselwelt geben!

Nutzen Sie den geschlossenen Markt zum Erkennen von Marktlücken

Diese Marktgeschlossenheit können Sie natürlich hervorragend dahingehend ausnutzen, daß Sie jederzeit in lukrative Marktlücken stoßen können. Beispiel: Solange Sie auf keiner Insel der Computergegner eine *Schneiderei* entdecken, wird die Versorgung mit dem Bedarfsgut *Kleidung* in der gesamten Inselwelt noch 0 t betragen. Dementsprechend wird sich die Nachfrage nach *Kleidung* noch auf einem sehr hohen Niveau bewegen - nicht unbedingt bei den Computerspielern, aber bei den fliegenden Händlern auf jeden Fall. Wenn Sie nun zügig Ihre Produktionsstrategie auf die Produktion von *Kleidung* konzentrieren und der erste Anbieter für *Kleidung* werden, werden Sie auf eine hohe Nachfrage treffen. Die Befriedigung dieser Nachfrage läßt die Kasse klingeln!

Welche Waren biete ich an?

Betreiben Sie detaillierte Marktstudien

Der Verkauf von Waren und Gütern ist - wie im richtigen Leben - ein schwieriges Geschäft. Grundsätzlich können Sie - ebenfalls wie im richtigen Leben - natürlich alles verkaufen, was in Ihren Lägern Staub und Spinnweben ansetzt (sprich: von denen Sie einen gewaltigen Überschuß produzieren), die Frage ist nur, zu welchem Preis und in welchen Mengen. Da Sie mit dem Handel aber möglichst viele Taler verdienen wollen, ist es unumgänglich, daß Sie, bevor Sie Ihre Handelsabsichten in die Tat umsetzen, eine *detaillierte Marktstudie* betreiben! Denn auch bei Anno 1602 gibt es - schon wieder wie im richtigen Leben - Waren und Güter, die sich besser verkaufen lassen als andere!





Grundvoraussetzung Nummer 1 für Ihren Einstieg in das Handelsgeschäft ist, daß Sie mit allen anderen Mitspielern möglichst frühzeitig einen *Handelsvertrag* abschließen! Sofern Ihnen selbst noch kein Handelsvertrag offeriert wurde, müssen Sie im *Diplomatiemenü* zum gegebenen Zeitpunkt selbst die Initiative ergreifen und allen Mitspielern einen solchen Kontrakt anbieten - dieser wird in der Regel auch von allen Mitspielern bzw. Computergegnern sofort akzeptiert.

Wenn Sie nun die Kontore Ihrer Mitspieler anklicken, sehen Sie, welche Waren Ihre Mitspieler nachfragen - und genau diese Waren sind es, mit denen sich der Handel lohnt!



Der Handel lohnt sich insbesondere mit solchen Waren und Gütern, die Ihre Mitspieler bzw. die Computergegner nachfragen

Vorrangig am Markt nachgefragte Waren verkaufen

Wenn Sie die Nachfrage am „Anno-1602-Markt" auf diese Weise analysiert haben, steigen Sie ins „Big Business" ein! Haben Sie bereits von den am Markt nachgefragten Waren und Gütern eine gut funktionierende Produktion aufgebaut bzw. einen Überschuß auf Lager, bieten Sie diese Ware zum Verkauf an (wie Sie dazu vorgehen, ist im Originalhandbuch beschrieben). Produzieren Sie dagegen die nachgefragten Waren und Güter noch nicht bzw. haben Sie diese nicht auf Lager, sollten Sie in den nachfolgenden Minuten Ihre Bemühungen auf die Produktion dieser Waren legen, indem Sie bevorzugt die erforderlichen Betriebe für diese Ware errichten.



Tip

Bei der Bereitstellung solcher verstärkt nachgefragten Waren sollten Sie schnell sein - zumindest schneller als die übrigen Mitspieler. Ein Produktionsvorsprung bezüglich einer Ware ist nie verkehrt!

Am Markt nicht nachgefragte Waren nur bedingt handeln ...

Andere Waren als solche, die von den übrigen Mitspielern nachgefragt werden, können Sie natürlich auch anbieten. Solche Waren werden Ihnen aber nur - wenn überhaupt - die fliegenden Händler abnehmen - und dann zumeist zu „Dumpingpreisen". Zum Beispiel wird jeder Mitspieler in fortgeschrittenen Spielphasen wahrscheinlich in ausreichendem Umfang über die Ware *Holz* verfügen, so daß kein Mitspieler mehr diese Ware nachfragen wird. Wenn Sie die Ware *Holz* nun zum Verkauf anbieten, werden die fliegenden Händler erst ab einem sehr geringen Verkaufspreis bereit sein, Ihnen diese „Ladenhüter" in geringen Mengen abzunehmen.

... nur dann, wenn Sie der erste Anbieter für eine Ware am Markt sind

Anders sieht es dagegen bei solchen Waren aus, die bislang noch nicht am Markt angeboten werden bzw. wurden. Auch wenn solche Waren (noch) nicht von anderen Mitspielern nachgefragt werden, sind solche „Marktlücken" - das wurde bereits weiter oben erwähnt - sehr lukrativ. Beispielsweise werden die fliegenden Händler Ihnen die Ware *Kleidung* aus den Händen reißen (auch zu sehr hohen Preisen), sofern Sie der Erste sind, der diese Ware am Markt anbietet. Erst wenn der Bedarf an solch einer Ware bei den fliegenden Händlern zum Teil gedeckt ist, wird Ihr Absatz bei diesen Produkten sinken.

Die besten Handelsprodukte

Die besten Handelsprodukte sind in diesem Zusammenhang natürlich diejenigen Produkte, bei denen Sie die höchsten Handelsspannen (Verkaufspreis ./. Einkaufspreis bzw. Selbstkosten, s.u.) erzielen können. Gewinne können Sie prinzipiell bei allen Waren erzielen, sofern diese nachgefragt werden. Jedoch fallen die Gewinne insbesondere bei folgenden Waren ganz besonders hoch aus: „Luxusgüter" und solche Güter, die zum ersten Mal auf dem freien Markt angeboten werden.

Wenn es Ihnen also beispielsweise gelingt, der erste Anbieter für Ziegel am Markt zu sein, werden Sie einen regen Zulauf bei Ihrem Kontor beobachten können. Zudem sind die „Luxusgüter" *Kleidung*, *Gold* und *Schmuck* zu jeder Zeit ein hervorragendes Handelsgut - insbesondere dann, wenn es Ihnen gelingt, das Goldmonopol in Ihrem Inselreich zu erreichen (Sie besitzen alle Inseln mit einem Goldvorkommen). Bei diesen Gütern können Sie Verkäufe mit mehreren hundert Prozent Aufschlägen auf die Selbstkosten für dieses Produkt (s.u.) tätigen - erst recht, wenn Sie Erstanbieter für diese Ware sein sollten!





Im Angebot: Gold, Kleidung und Schmuck zu „Apothekenpreisen" ...

Der Markt für Waren und Güter ist allerdings ständig in Bewegung. Das heißt in Abhängigkeit von den Spielphasen und den Bevölkerungsentwicklungsstufen der Mitspieler werden laufend andere Waren nachgefragt. Orientieren Sie sich bei der Frage, welche Waren in welcher Spielphase verstärkt nachgefragt werden, an der folgenden Aufstellung:

Spielphase	Bevölkerungsstufe	Nachgefragte Waren
Früh	Pioniere, Siedler	Holz, Ziegel, Werkzeuge, Stoffe
Aufbau	Siedler, Bürger	Ziegel, Werkzeuge, Alkohol, Tabakwaren, Gewürze, Lebensmittel
Wachstum	Bürger, Kaufleute	Eisen, Erz, Kleidung, Kakao, Alkohol, Tabakwaren, Gewürze
Wohlstand	Kaufleute, Aristokraten	Erz, Schmuck, Kleidung, Kakao, Alkohol, Tabakwaren, Gewürze, Lebensmittel

Besonders stark nachgefragte Waren in den einzelnen Spielphasen



Konzentrieren Sie Ihren Handel auf die Marktlücken

Und noch etwas: Achten Sie auch darauf, mit welchen Waren die Mitspieler den Markt bedienen. Wenn Sie auf das Kontor eines Mitspielers klicken, mit dem Sie einen Handelspakt geschlossen haben, sehen Sie, welche Waren dieser Mitspieler anbietet. Auf das Angebot dieser Waren sollten Sie weitgehend verzichten, da der Markt mit dieser Ware schon gut bedient ist. Achten Sie auch darauf, welche Farmen die Mitspieler in größeren Mengen errichten, und beurteilen Sie daraus resultierend, inwieweit sich die Produktion derselben Ware für Sie noch lohnt. Sehen Sie auf einer Insel eines Mitspielers beispielsweise acht Weingüter, sollten Sie auf die Überproduktion und das Angebot von Alkohol verzichten! Stürzen Sie sich lieber auf die Marktlücken.

Zu welchem Verkaufspreis biete ich Waren an?

Wenn Sie eine Ware in Ihrem Kontor zum Verkauf angeboten haben, müssen Sie einen Preis für diese Ware festlegen, der garantiert, daß Ihnen erstens überhaupt etwas und zweitens eine relativ hohe Menge abgenommen wird.

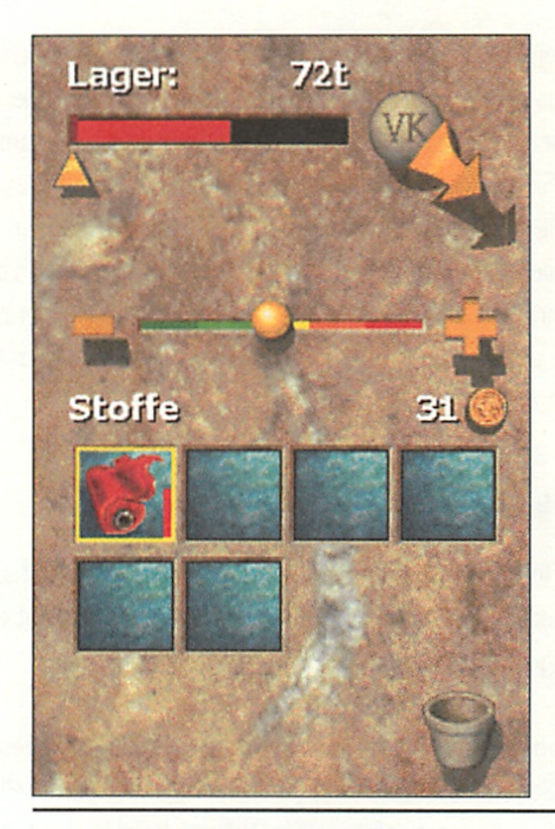
Selbstkostenpreise beachten!

Zunächst sollten Sie vor dem Verkauf einer Ware die Selbstkosten dieser Ware näher betrachten (s.o). Natürlich sollte Ihr Verkaufspreis nicht unter dem Selbstkostenpreis der betreffenden Ware liegen. Ansonsten fahren Sie Verluste beim Verkauf dieser Ware ein. Das Preiskriterium Nr. 1 ist also, daß der Verkaufspreis über dem Selbstkostenpreis einer Ware liegt!

Allgemeine Preisstrategie

Zur Festlegung eines erfolgversprechenden Verkaufspreises für eine Ware orientieren Sie sich anschließend ganz einfach daran, welchen Preis diejenigen Mitspieler, die diese Ware nachfragen, zu zahlen bereit sind. Klicken Sie also auf das Kontor eines Mitspielers, der Ihr Handelsgut nachfragt, und prüfen Sie, welchen Preis dieser Mitspieler für die betreffende Ware zu zahlen bereit ist (dazu bewegen Sie einfach den Mauszeiger über das nachgefragte Gut und lesen in der Statuszeile den „Akzeptanz"-Preis für dieses Gut ab). Mit Ihrem Preis bleiben Sie nun exakt einen Taler unter diesem Akzeptanzpreis des Mitspielers und bieten die Ware - sofern Sie mit diesem Preis noch den Selbstkostenpreis für diese Ware überbieten - an. Beispiel: Sie bieten die Ware *Ziegel* zum Verkauf an. Ein Computerspieler fragt *Ziegel* nach und ist bereit, für 1 t *Ziegel* 33 Taler zu bezahlen. In diesem Fall legen Sie Ihren Verkaufspreis für *Ziegel* auf 32 Taler fest.





Festlegung des Verkaufspreises

Möglichst Mitspieler und fliegende Händler bedienen

Mit dieser Preispolitik des um einen Taler reduzierten Verkaufspreises schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: Erstens werden diejenigen Computergegner, die die von Ihnen angebotene Ware nachfragen, höchstpersönlich mit ihren Handelsschiffen bei Ihnen vorbeischauen (sofern Sie einen Handelspakt mit dem betreffenden Mitspieler geschlossen haben) und die Ware bei Ihrem Kontor kaufen. Zweitens werden die fliegenden Händler ebenfalls bei Ihrem Kontor kaufen, da bei den festliegenden Ankaufspreisen der Computergegner und Ihrem um einen Taler darunterliegenden Verkaufspreis den fliegenden Händlern ein Profit winkt - wenn auch nur in Höhe von einem Taler, aber das genügt, um die fliegenden Händler anzulocken.

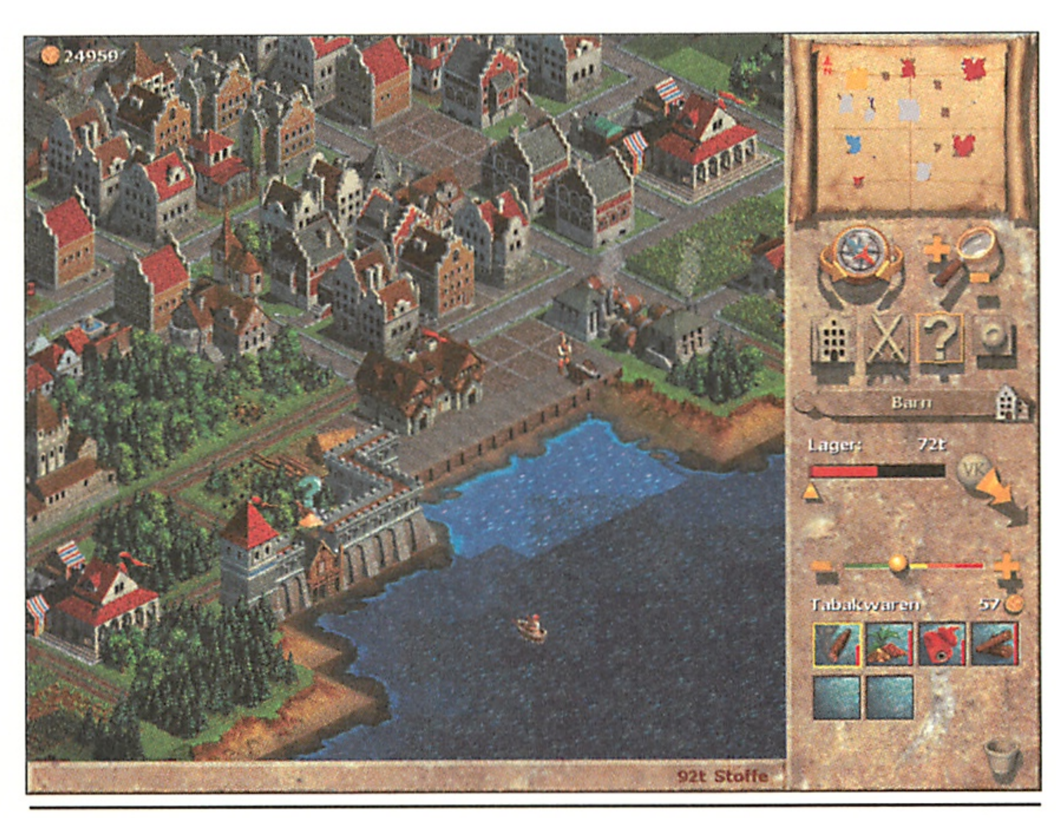
Den optimalen Verkaufspreis durch Experimentieren ermitteln

Bei solchen Waren, die von den Computergegnern nicht nachgefragt werden und bei denen Ihnen somit auch kein vergleichbarer Verkaufspreis vorliegt, müssen Sie mittels Experimentieren und Variieren den günstigsten Verkaufspreis herausfinden. Setzen Sie in diesem Fall zuerst einen mittleren Verkaufspreis fest, den Sie dann bei zu schnellen Abverkäufen schrittweise erhöhen und bei zu niedrigen Verkaufszahlen entsprechend reduzieren (aber: nicht den Selbstkostenpreis unterbieten!).

Eine eigene Handelsflotte nutzen oder nur über das Kontor handeln?

Der Handel mit Waren und Gütern sollte - sofern dies möglich ist - mehrheitlich über Ihr eigenes Kontor und nicht mittels einer eigenen Handelsflotte erfolgen! Aus folgenden beiden Gründen:

- Setzen Sie Ihre Handelsgüter nicht der Gefahr aus, von Piraten auf den Meeresgrund geschickt zu werden. Spätestens dann, wenn eines Ihrer Schiffe mit Waren im Wert von über 1.000 Talern an Bord von zufällig vorbeikommenden Piraten versenkt wurde, werden Sie auch diese Meinung vertreten. Wetten?
- Die Bedarfe der Mitspieler bzw. Computergegner sind temporär! Das heißt, wenn Sie das Kontor eines Handelspartners anklicken und dort einen Bedarf bzw. eine Nachfrage für eine Ware entdecken, die Sie im Überschuß produzieren und gerne verkaufen möchten, kann es sein, daß, wenn Sie Ihr Schiff beladen haben und einen gefährlichen Seefahrtsweg zum Kontor Ihres Handelspartners hinter sich gebracht haben, der Bedarf bei Ihrem Handelspartner gar nicht mehr vorhanden ist, da in der Zwischenzeit bereits ein anderer Mitspieler oder ein fliegender Händler das Geschäft gemacht hat. In diesem Fall müßten Sie mit Ihrem Schiff eine unbestimmte Zeit vor dem Kontor des Handelspartners warten, bis der betreffende Bedarf wieder aktuell wird.



Wickeln Sie Ihre Geschäfte in der Mehrzahl über Ihr Kontor ab



Lassen Sie also lieber Ihre Handelspartner mit ihren Handelsschiffen bei Ihrem Kontor vorbeischauen bzw. überlassen Sie den fliegenden Händlern die Verteilung der Handelswaren. Wenn Sie Ihre Verkaufs- und Einkaufspreise richtig gestalten (s.o.), wird Ihr Kontor ein reger Handelsplatz werden.



Vergessen Sie in diesem Zusammenhang auch nicht die rechtzeitige Aufrüstung Ihres Kontors 1 zu einem Kontor 2 oder einem Kontor 3, um mehr Waren verkaufen und einkaufen zu können.

Überwachen Sie den Abverkauf Ihrer Ware regelmäßig

Beurteilen Sie die Lage aber in jedem Spiel differenziert! Überprüfen Sie regelmäßig, in welchem Umfang Ihr Kontor frequentiert wird und Ihre Waren Abnehmer finden. Unter Umständen wird ein Handelspartner keines seiner Schiffe zu Ihrem Kontor schicken, um dort eine von ihm nachgefragte Ware zu besorgen, da er vielleicht schlicht und einfach kein Schiff besitzt oder alle seine Schiffe mit anderen Transportaufgaben betraut sind. Überprüfen Sie also in regelmäßigen Abständen, in welchem Umfang und von wem Ihr Kontor aufgesucht wird, und ergreifen Sie ggf. entsprechende Maßnahmen in der Form, daß Sie bei einem Handelspartner die nachgefragten Waren mit einem eigenen Schiff anliefern.

Der Handel mit Piraten

Wenn Sie das Piratennest entdeckt haben sollten und es irgendwie einrichten können bzw. mit den Piraten nicht auf „Kriegsfuß" stehen (Tribute!), sollten Sie unbedingt einmal einen Blick in das Warenangebot der Piraten werfen! Klicken Sie dazu einfach das Piratenkontor an. Dort finden Sie zumeist solche Waren, die sehr knapp sind (z.B. *Werkzeuge*, *Kanonen*, *Gold*, *Gewürze*) und das zumeist zu Preisen, die Sie jubeln lassen (z.B. *Werkzeuge* ca. 50 Taler). Fahren Sie also mit einem Ihrer Handelsschiffe an das Piratenkontor heran und kaufen Sie kräftig ein in diesem „Schnäppchenmarkt".



Piratenkontore haben zumeist sehr knappe Waren zu Traumpreisen im Angebot!

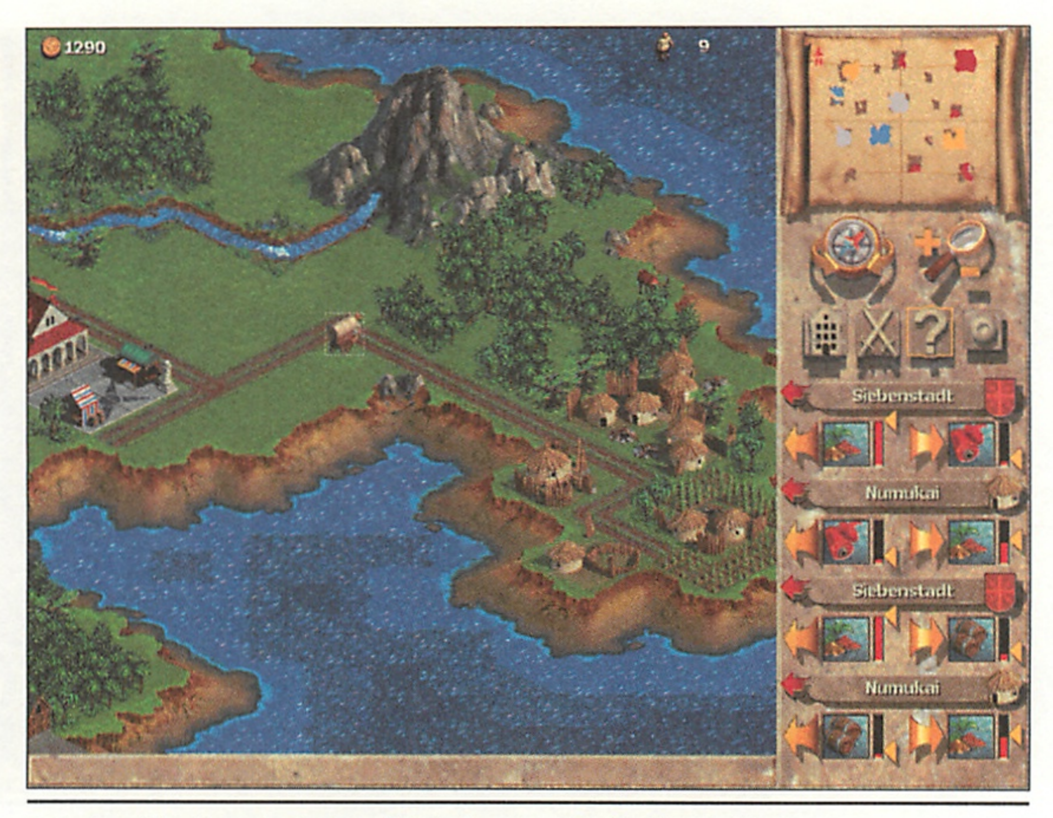
Der Handel mit Eingeborenen

Auch der Tauschhandel mit Eingeborenen ist - richtig durchgeführt - sehr lukrativ! Das „Angebot-Nachfrage"-Schema hat bei den Eingeborenen-Stämmen zumeist folgende Struktur: Angebot *Tabakwaren* oder *Gewürze*, Nachfrage *Stoffe und Alkohol*. Andere Angebot-Nachfrage-Konstellationen werden Sie bei den Eingeborenen nicht finden. Der Handel mit den Eingeborenen funktioniert über Tauschgeschäfte - z.B. bekommen Sie für eine gelieferte Tonne Stoffe ca. 1-3 t des im Eingeborenendorf angebotenen Gutes (z.B. *Tabakwaren*) - also in der Regel ein für Sie günstiges Tauschverhältnis!

Der Marktkarren übernimmt den Tauschandel

Zur Aufnahme eines solchen Tauschhandels ordern Sie einen Marktkarren aus dem Marktplatz und richten für diesen eine Handelsroute ein (genau so, wie bei einem Handelsschiff). Lassen Sie den Marktkarren am besten abwechselnd jeweils eine Tonne der nachgefragten Güter (*Alkohol* und *Stoffe*) beim Kontor einladen und im Eingebornendorf gegen die maximale Menge des dort angebotenen Gutes eintauschen. Richten Sie also für den Marktkarren insgesamt vier „Haltepunkte" ein, so wie in der nachfolgenden Abbildung:





Tauschen Sie abwechselnd 1 t Alkohol und 1 t Stoffe für die Maximalmenge des angebotenen Gutes ein

Die begrenzte Menge des von Ihnen eingeladenen Tauschgutes hat seine Begründung darin, daß die Nachfrage bei den Eingeborenen nach diesen Waren nicht besonders hoch ist. Wenn Sie zu viele der nachgefragten Güter mit den Eingeborenen tauschen, wird die entsprechende Nachfrage schnell auf Null absinken, und der Tauschhandel ist erst einmal auf Eis gelegt, bis die Nachfrage nach diesem Gut bei den Eingeborenen wieder aktuell wird!



Achten Sie darauf, ob Ihr Marktkarren einen Zugang zum Eingeborenendorf hat! Oftmals versperren Bäume und Felsen den Weg zu den Eingeborenen.



DIE NAHRUNGSMITTELPRODUKTION

Um die jederzeit wichtigen Lebensmittel für Ihre Bevölkerung zu produzieren, stehen Ihnen insgesamt vier Methoden bzw. Produktionsketten zur Auswahl. Dabei leisten die vier verschiedenen Lebensmittelproduktionen nicht alle dasselbe, sondern unterscheiden sich in einigen Dingen erheblich. Diese Unterschiede sollten Sie kennen:

Die Fischerhütte



Die *Fischerhütte* verfügt über den mit Abstand niedrigsten Lebensmitteloutput. Bei einer normalen Spielgeschwindigkeit braucht ein Fischer für den Zeitraum, in dem er aufs Meer hinausrudert, Fische fängt, wieder zur Hütte zurückkehrt und den Fisch dort zu einer Tonne Lebensmittel verarbeitet, ungefähr 80 Sekunden (normale Spielgeschwindigkeit). Die *Fischerhütte* eignet sich also allenfalls für die sehr frühen Spielphasen, um die Bevölkerung mit Lebensmitteln zu versorgen - der Produktionszeitraum für eine Tonne Lebensmittel dauert bei einem Fischer einfach zu lange. In fortgeschrittenen Spielphasen können aber durchaus einige weitere *Fischerhütten* als Ergänzung zu den ergiebigeren Lebensmittelproduktionen hinzukommen - die fünf Taler Betriebskosten für eine *Fischerhütte* fallen kaum ins Gewicht.

Die Jagdhütte



Ein Jäger erreicht - ein ausreichender Wildbestand vorausgesetzt - einen vergleichsweise hohen Lebensmitteloutput. Bei einer Auslastung von 100 % (d.h., der Jäger ist dauernd unterwegs, um zu jagen) wird alle 30 Sekunden 1 t Lebensmittel in einer *Jagdhütte* produziert (bei normaler Spielgeschwindigkeit).

Problem 1: Auslastung bzw. Nachschub an Wild

Jedoch werden Sie bei einer Jagdhütte in den seltensten Fällen eine 100%ige Auslastung erreichen können. Erstens wird sich der Nachschub an Wild nur sehr zögerlich entwickeln und zweitens wird das Wild bei einer Ausdehnung Ihrer Siedlung immer weiter zurückgedrängt, so daß Sie das Jagdrevier bzw. die *Jagdhütte* verlagern müssen.

Problem 2: Weitläufiger Einzugsbereich

Ein weiteres Problem der *Jagdhütte* liegt in deren weitläufigen Einzugsbereich, den dieses Gebäude beansprucht. In diesem Einzugsbereich können Sie im Prinzip nichts anderes bauen - Sie müssen dort den Wald erhalten (der übrigens auch nicht zu dicht sein darf, roden Sie ggf. einige Waldfelder), damit sich dort in zufriedenstellendem Umfang neues Wild ansiedeln kann. Auf jeder Insel, auf der Sie planen, Bevölkerung und Farm- oder Handwerkseinrichtungen zu errichten, ist die *Jagdhütte* damit tabu, da dieses Gebäude mit seinem Einzugsbereich im Endeffekt zuviel Platz beansprucht, den Sie für andere Gebäude dringender benötigen.



Tip

Errichten Sie auf Ihren „Nebeninseln" - solange Sie diese noch nicht für andere Zwecke nutzen - ein oder zwei Jagdhütten, und lassen Sie die Jäger dort fleißig Lebensmittel „jagen". Diese Lebensmittel transportieren Sie regelmäßig zu Ihrer Hauptinsel oder veräußern diese am Markt. Erst wenn Sie die „Nebeninsel" für andere Zwecke (z.B. Plantagen) nutzen wollen, beenden Sie die „Jagdsaison" dort, indem Sie die Jagdhütten abreißen.



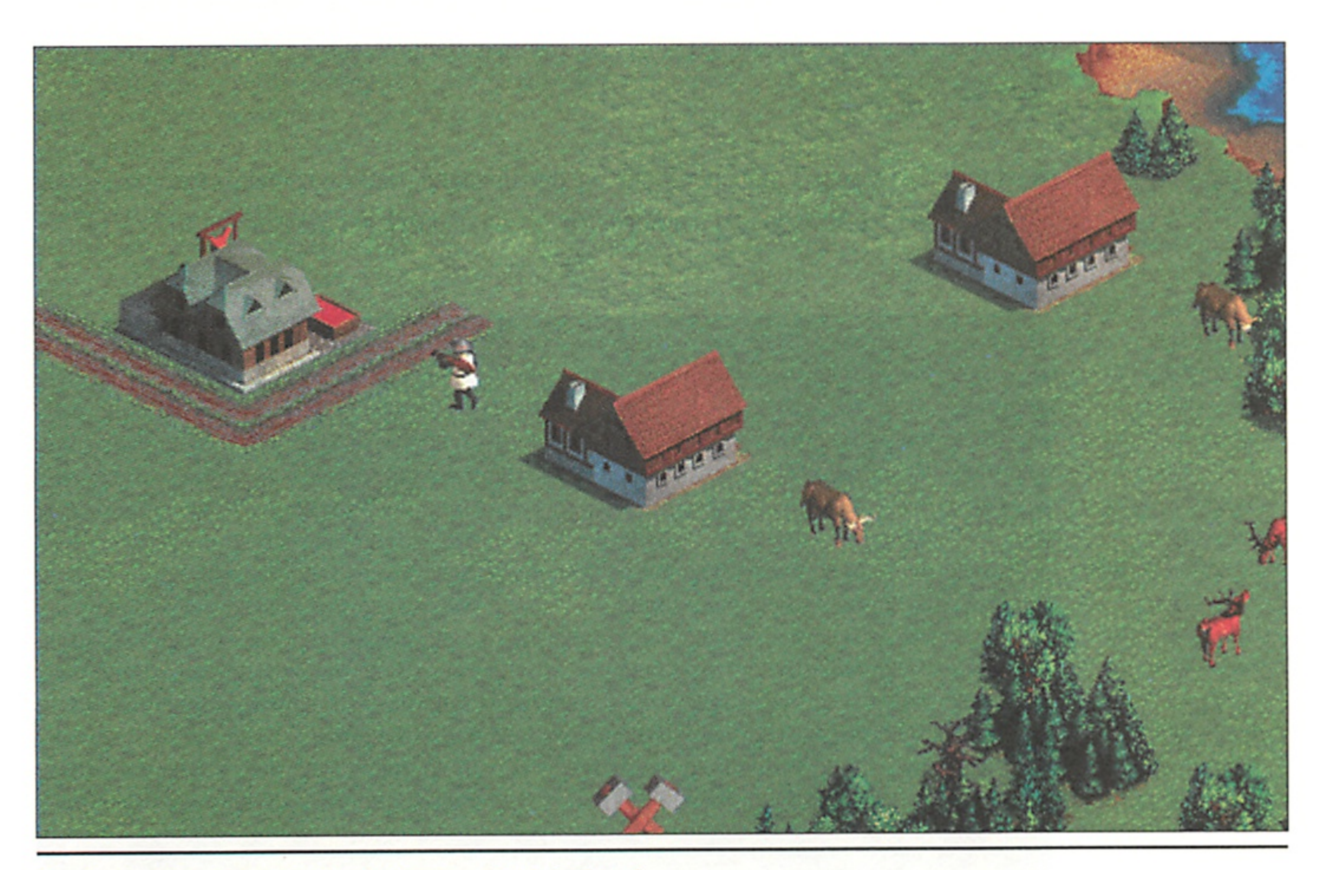
Auf einer „Nebeninsel" können die Jagdhütten zu Beginn für eine willkommene Lebensmittelproduktion sorgen



Die Produktionskette Rinderfarm/Fleischerei

Die Produktionskette *Rinderfarm/Fleischerei* benötigt 2 *Rinderfarmen* und eine *Fleischerei*, wenn die *Fleischerei* zu 100 % ausgelastet sein soll. Der Grund besteht einfach darin, daß ein Fleischer 1 t *Lebensmittel* aus 2 t *Schlachtvieh* herstellen muß. Damit die *Fleischerei* genug zu tun hat, muß eine Fleischerei deshalb immer von zwei *Rinderfarmen* bedient werden.

Eine gut funktionierende Produktionskette 2 *Rinderfarmen/1 Fleischerei* liefert gute Lebensmittel-Output-Ergebnisse - ca. alle 30 Sekunden (bei normaler Spielgeschwindigkeit) kann 1 t *Lebensmittel* in der *Fleischerei* abgeholt werden. Dabei erfordern die 2 *Rinderfarmen* und die *Fleischerei* laufende Produktionskosten von insgesamt gerade einmal 15 Talern.



Die Produktionskette 2 Rinderfarmen/1 Fleischerei

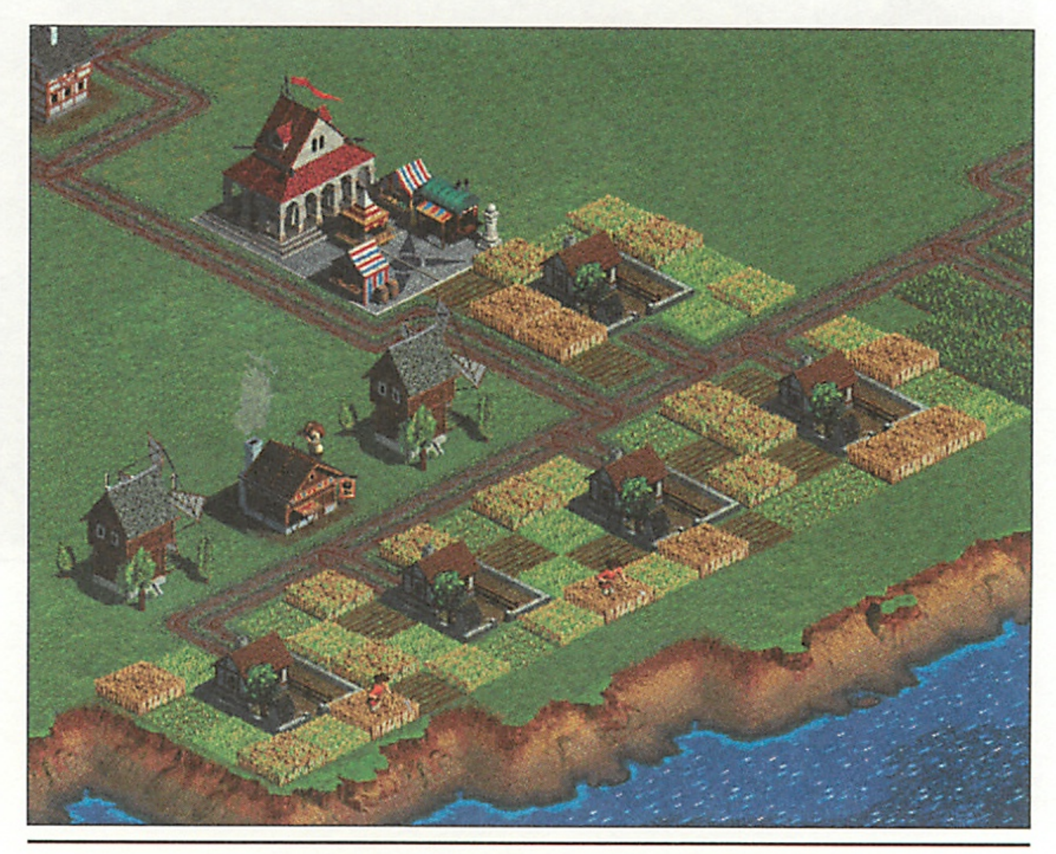


Die Produktionskette Getreidefarm/Mühle/Bäckerei

Diese Produktionskette arbeitet nach folgendem Schema: Eine *Mühle* produziert aus 2 t *Korn* 1 t *Mehl*, anschließend benötigt die *Bäckerei* 2 t *Mehl*, um 1 t *Lebensmittel* zu produzieren. Diese proportionale Steigerung der benötigten Rohstoffmengen bedingt, daß Sie auf den unterschiedlichen Stufen der Produktionskette auch eine proportional ansteigende Anzahl von Gebäuden besitzen müssen, wenn die *Bäckerei* zu fast 100 % ausgelastet sein soll.

Die Produktionskette *Getreidefarm/ Mühl/Bäckerei* arbeitet am effizientesten, wenn Sie vier *Getreidefarmen*, zwei *Mühlen* und eine *Bäckerei* auf engstem Raum aufbauen. In diesem Fall produzieren die Farmen genügend *Korn*, um die *Mühlen* stark auszulasten, und auch die *Bäckerei* ist durch die Versorgung durch zwei *Mühlen* gut beschäftigt. Der Lohn für diese hohe Investition (insgesamt verschlingt eine solche Produktionskette laufende Betriebskosten von 30 Talern) besteht darin, daß die *Bäckerei* den schnellsten Lebensmitteloutput leistet - ungefähr alle 20 Sekunden hat eine *Bäckerei* aus 2 t *Mehl* 1 t *Lebensmittel* gefertigt.

Nachteilig bei dieser Produktionskette ist der Umstand, daß Getreidefarmen von *Dürren* betroffen werden können und die *Korn*-Produktion dadurch ins Stocken gerät.



Eine funktionierende Produktionskette Getreidefarmen/Mühle/Bäckerei





Achten Sie darauf, daß ein Feldweg oder eine Pflasterstraße zu den Getreidefarmen führt. Ansonsten können die Müller (oder die Wagenkarren) das in den Farmgebäuden lagernde Korn nicht abholen!

DIE ROHSTOFF- UND GÜTERPRODUKTION

Ähnlich wie bei der Lebensmittelproduktion existieren auch bei allen anderen Güterproduktionen bestimmte Rohstoffverhältnisse, die Sie bei der geplanten Produktion einer Ware beachten müssen. Sie sollten wissen, welche Rohstoffe Sie in welchen Mengen für die Produktion *von einer Tonne* der verschiedenen Waren in Anno 1602 benötigen (Angaben dazu finden Sie auch in der unten aufgeführten Tabelle). Außerdem sind die Selbstkosten der Anno-1602-Waren ein ganz entscheidender Faktor, den Sie zur Beurteilung Ihrer Handelsgeschäfte heranziehen sollten!

Rohstoffverhältnisse bei Warenproduktionen

Bei den folgenden Warenproduktionen sollten Sie auf die genannten Rohstoffverhältnisse und Gebäudekonstellationen achten:

Die Produktionskette Erzmine/Erzschmelze

Die *Erzschmelze* muß in Ihrem Einzugsbereich eine *Erzmine und* einen *Marktplatz* haben. Der „Erzschmelzer" benötigt nämlich für die Produktion von einer Tonne *Eisen*, 1 t *Erz* und 1 t *Holz*. Somit muß die *Erzschmelze* diese beiden Rohstoffe problemlos beschaffen können und die *beiden* oben genannten Gebäude (oder nur einen *Marktplatz*, falls das von Ihnen selbstgeförderte Erz von einem Wagenkarren auf einen Marktplatz geschaffen wird) in ihrem Einzugsbereich haben!

Musketen und Kanonen

Der *Musketenbauer* und die *Kanonengießerei* benötigen beide jeweils 1 t *Holz* sowie 1 t *Eisen*. Auch in diesem Fall müssen Sie also darauf achten, daß ein *Marktplatz* und eine *Erzschmelze* in den Einzugsbereich dieser beiden Produktionsgebäude fallen, damit eine ausreichende Rohstoffversorgung erfolgen kann.

Die Produktionskette Erzschmelze/Werkzeugschmiede

Die *Erschmelze* produziert in einem kürzeren Zeitraum 1 t *Eisen*, als die *Werkzeugschmiede* 1 t *Werkzeuge*, das heißt, daß Sie einen Überschuß an *Eisen* produzieren. Entweder lagern Sie diesen Überschuß für spätere Produktionen (*Musketen, Kanonen oder Werkzeuge*) ein, oder aber Sie errichten eine zweite *Werkzeugschmiede*, um die Werkzeugproduktion zu erhöhen bzw. zu beschleunigen. Überschüssiges Eisen sollten Sie jedoch niemals am Markt veräußern, da Sie Eisen immer benötigen!



Produktionsgebäude, die zwei „Zulieferer" benötigen

Die Produktionsgebäude *Mühle Fleischerei*, *Bäckerei*, *Tabakwaren* und *Rumbrennerei* benötigen jeweils *zwei Tonnen* des jeweiligen Vorproduktes bzw. Rohstoffes (*Korn*, *Schlachtvieh*, *Mehl*, *Tabak*, *Zuckerrohr*), um eine Tonne des betreffenden Endprodukts herzustellen (*Mehl*, *Lebensmittel*, *Tabakwaren*, *Alkohol*). Das bedeutet, daß jeder dieser Produktionsbetriebe von zwei der entsprechenden „Zulieferer" bedient werden sollte, um eine hohe Auslastung zu erreichen. Beispiel: Eine *Rumbrennerei* wird *von* zwei *Zuckerrohrplantagen* bedient, für einen *Tabakwaren*-Fabrikanten errichten Sie zwei *Tabakplantagen* usw.

Die Selbstkosten von Rohstoffen und Gütern

Zusammensetzung und Berechnung der Selbstkosten

Die Selbstkosten einer Ware ergeben sich aus den laufenden Betriebskosten des an der Produktion dieser Ware beteiligten Gebäudes. Dazu wird die Produktionsgeschwindigkeit der Ware in Relation zu den Betriebskosten des Produktionsgebäudes pro Bilanzzeitraum gesetzt. Beispiel: Eine Gewürzplantage kostet in einem Bilanzzeitraum (dieser dauert ca. 60 Sekunden bei normaler Spielgeschwindigkeit, s.o.) 35 Taler und benötigt für die Produktion *von* 1 t *Gewürzen* im Durchschnitt ca. 50 Sekunden (bei nahezu 100%iger Auslastung). Das bedeutet für die Selbstkosten von 1 t *Gewürze*, daß diese 50 (Sek. Produktionszeit) / 60 (Sek. Bilanzzeitraum) x 35 Taler betragen, also ca. 29 Taler.

Zu diesen „Einzel"-Betriebskosten für eine Ware müssen schließlich noch die Selbstkosten der in den Produktionsprozeß einfließenden Rohstoffe addiert werden. Beispiel: Eine *Rumbrennerei* benötigt 2 t Zuckerrohr für die Produktion von 1 t *Alkohol*. Zu den Einzel-Produktionskosten der *Rumbrennerei* müssen anschließend die Selbstkosten von 2 t *Zuckerrohr* addiert werden, um den Gesamt-Selbstkostenpreis für 1 t *Alkohol* zu erhalten!

Selbstkostenpreise erlauben eine bessere Beurteilung von Marktpreisen

Die Kenntnis der Selbstkostenpreise ermöglicht Ihnen zu beurteilen, ob Sie eine bestimmte Ware besser am Markt kaufen oder (sofern Sie die Produktionsmöglichkeiten haben) selbst produzieren. Vergleichen Sie dazu einfach die Preise der angebotenen Waren mit den unten aufgeführten Selbstkosten der betreffenden Ware. Beispiel: Wenn Sie *Gewürze* von einem Mitspieler zu einem Preis angeboten bekommen, der unter 29 Taler (das sind die Selbstkosten für 1 t *Gewürze*, s.o.) pro Tonne liegt, sollten Sie sofort zuschlagen, da Sie *Gewürze* selbst nicht kostengünstiger produzieren können. Bei Preisen, die höher als diese 29 Taler Selbstkosten liegen, lohnt sich dagegen ein Kauf nicht, sofern Sie in der Lage sind, Gewürze selbst zu produzieren. Zudem können Sie die Selbstkostenpreise der Waren und Güter heranziehen, um Ihre eigenen Verkaufspreise für eine Ware festzulegen. Zum Beispiel dürfen Sie *Gewürze* nicht billiger als 29 Taler pro Tonne anbieten, da Sie in diesem Fall „draufzahlen".



Wie auch immer: Im folgenden finden Sie die Selbstkostenpreise von allen „Anno-1602-Waren“. Beachten Sie bei diesen Angaben jedoch folgende Voraussetzungen:

- Die nachfolgend aufgeführten Angaben basieren auf selbst vollzogenen Messungen und Beobachtungen und stellen grobe Werte dar, die lediglich eine Orientierung bieten sollen. Abweichungen bei Nachvollziehung dieser Werte und Daten sind höchstwahrscheinlich. Es können sich auch einzelne Abweichungen durch längere oder kürzere Transportwege (z.B. der Transportweg *Rinderfarm/Fleischerei*) ergeben.
- Den Selbstkostenpreisen liegen jeweils 90-100%ige Auslastungen des jeweiligen Produktionsbetriebes zugrunde. Liegt die Auslastung eines Produktionsbetriebes (z.B. einer *Gewürzplantage*) dagegen z.B. nur bei 50 %, erhöht sich der Selbstkostenpreis entsprechend prozentual (also z.B. bei einer *Gewürzplantage* mit einer Auslastung von lediglich 50 % um das zweifache!).
- Die Gesamtbetriebskosten beziehen sich immer auf eine komplette Produktionskette, z.B. wurden bei der Berechnung des Tabak-Selbstkostenpreises die Betriebskosten einer Tabakwaren-„Fabrik“ zuzüglich der Selbstkosten der in die Tabakproduktion eingehenden Rohstoffe (*Tabak*) berücksichtigt.



Rohstoff/Ware	Produktionsort	Betriebskosten	Produktionszeit für 1t	Selbstkosten für 1t	Eingehende Rohstoffe (Kosten)	Gesamt-Selbstkosten für 1t
Erz	Erzmine/Tiefe Erzmine	60 Taler	40 Sek.	40 Taler		40 Taler
Gold	Goldmine	60 Taler	90 Sek.	90 Taler		90 Taler
Wolle	Schaffarm	5 Taler	35 Sek.	3 Taler		3 Taler
	Baumwollplantage	25 Taler	20 Sek.	8 Taler		8 Taler
Zuckerrohr	Zuckerrohrplantage	25 Taler	26 Sek.	11 Taler		11 Taler
Tabak	Tabakplantage	35 Taler	40 Sek.	23 Taler		23 Taler
Schlachtvieh	Rinderfarm	5 Taler	30 Sek.	3 Taler		3 Taler
Korn	Getreidefarm	5 Taler	30 Sek.	3 Taler		3 Taler
Mehl	Mühle	5 Taler	20 Sek	3 Taler	2 t Korn (6 Taler)	9 Taler
Eisen	Erzschmelze	25 Taler	30 Sek.	13 Taler	1 t Holz (2) + 1 t Erz (40)	55 Taler
Schwerter	Schwertschmiede	30 Taler	50 Sek.	25 Taler	1 t Eisen (55)	80 Taler
Musketen	Musketenbauer	45 Taler	50 Sek.	34 Taler	1 t Holz (2) + 1 t Eisen (55)	91 Taler
Kanonen	Kanonengießerei	60 Taler	50 Sek.	50 Taler	1 t Holz (2) + 1 t Eisen (55)	107 Taler
Lebensmittel	Fischerhütte	5 Taler	80 Sek.	7 Taler		8 Taler
	Jagdhütte	5 Taler	30 Sek.	3 Taler		3 Taler
	Fleischerei	5 Taler	30 Sek.	3 Taler	2 t Schlachtvieh (6)	9 Taler
	Bäckerei	5 Taler	20 Sek.	2 Taler	2 t Mehl (18 Taler)	20 Taler
Tabakwaren	Tabakwaren	35 Taler	37 Sek.	22 Taler	2 t Tabak (46 Taler)	68 Taler
Gewürze	Gewürzplantage	35 Taler	50 Sek.	29 Taler		29 Taler
Kakao	Kakaoplantage	35 Taler	48 Sek.	28 Taler		28 Taler
Alkohol	Weingut	35 Taler	53 Sek.	31 Taler		31 Taler
	Rumbrennerei	15 Taler	23 Sek.	6 Taler	2 t Zuckerrohr (22)	28 Taler
Stoffe	Webstube	10 Taler	30 Sek.	5 Taler	2 t Wolle (16)	21 Taler
	Weberei	20 Taler	18 Sek.	6 Taler	2 t Wolle (16)	22 Taler
Kleidung	Schneiderei	10 Taler	30 Sek.	5 Taler	1 t Stoffe (22)	27 Taler
Schmuck	Goldschmied	45 Taler	50 Sek.	37 Taler	1 t Gold (90)	127 Taler
Werkzeuge	Werkzeugschmiede	25 Taler	35 Sek.	15 Taler	1 t Eisen (55)	70 Taler
Holz	Forsthaus	5 Taler	25 Sek.	2 Taler		2 Taler
Ziegel	Steinmetz	5 Taler	20 Sek.	2 Taler		2 Taler

Selbstkostenpreise aller Rohstoffe und Güter



Zu diesen Selbstkosten noch folgende Anmerkung:

Wolle ist nicht gleich Wolle

Es gibt zwei verschiedene Arten von Wolle: erstens die „teure" *Baumwolle* (von *Baumwollplantagen*) und zweitens die „günstige" *Schafwolle* (von *Schaffarmen*). Bei der Berechnung der Selbstkosten für Stoffe (und nachfolgend Kleidung) wurde immer die „teure" Baumwolle als Vorprodukt einkalkuliert. Stammt die Wolle von einer Schaffarm, verbilligt sich die Waren *Stoffe* und *Kleidung* noch einmal entsprechend.

Widerstehen Sie aber der Versuchung, sämtliche Wolle auf *Schaffarmen* zu produzieren. Erstens erhalten Sie für den höheren Preis der *Baumwolle* einen um 33 % erhöhten Produktausstoß und zweitens beansprucht eine *Baumwollplantage* weniger Platz als eine *Schaffarm*.

Nutzen Sie ausschließlich 100%ige Fruchtbarkeiten

Wie gesagt gelten die o.g. Selbstkosten für die einzelnen Rohstoffe und Güter für nahezu 100%ige Auslastungen der jeweiligen Produktionsbetriebe. Bei darunter liegenden Auslastungswerten vervielfacht sich der betreffende Selbstkostenpreis entsprechend - z.B. bei einer Auslastung von nur 50 % auf das Doppelte!

Dieser Umstand ist insbesondere für Farmen und Plantagen wichtig, die auf einer Fläche mit einer Fruchtbarkeit von lediglich 50 % den betreffenden Rohstoff anbauen! In diesem Fall erhöht sich der Preis für den Rohstoff auf das Doppelte, z.B. verursacht eine Tabakpflanze, die lediglich auf einer Insel mit einer 50%igen Fruchtbarkeit für *Tabak* angebaut wird, einen Selbstkostenpreis von ca. 40-45 Taler (normal bei 100 % Fruchtbarkeit bzw. Auslastung 23 Taler), da die nicht ausgelastete *Tabakplantage* ganz einfach mengenmäßig nur ca. die Hälfte Tabakpflanzen liefert, die eine zu 90-100 % ausgelastete *Tabakplantage* in derselben Zeit produziert!

Doch damit nicht genug: Ist an die Rohstoffproduktion ein weiterverarbeitender Betrieb angeschlossen (wie z.B. bei der Tabakpflanze der Tabakwaren-„Fabrikant"), so wird - aufgrund der schleppenden Rohstoffversorgung - auch dessen Auslastung in den Keller absinken, und die Betriebskosten pro Bilanzzeitraum erhöhen sich entsprechend. Dadurch wird der Selbstkostenpreis für das betreffende Bedarfsgut noch einmal erhöht. Um bei dem Beispiel der *Tabakwaren* zu bleiben: ein Tabakwaren-„Fabrikant", der von zwei nur zu 50 % ausgelasteten *Tabakplantagen* mit Tabakpflanzen versorgt wird, benötigt für die Produktion von z.B. 5 t *Tabakwaren* die doppelte Zeit, wie ein zu 100 % ausgelasteter Tabakwaren-„Fabrikant". Somit müssen Sie in einem solchen Fall den doppelten Betriebskosten-Betrag bei den Selbstkosten von 1 t *Tabakwaren* einkalkulieren. Bei einer solchen unausgelasteten *Tabakwaren*-Produktion würde sich der Selbstkostenpreis für 1 t *Tabakwaren* somit auf ca. 40 (Tabakpflanze 1) + 40 (Tabakpflanze 2) + 24 (Tabakwaren-Fabrikant) = 104 Taler belaufen!! Auf dem freien Markt werden Sie die Tabakwaren wesentlich preisgünstiger beschaffen können! Deshalb:





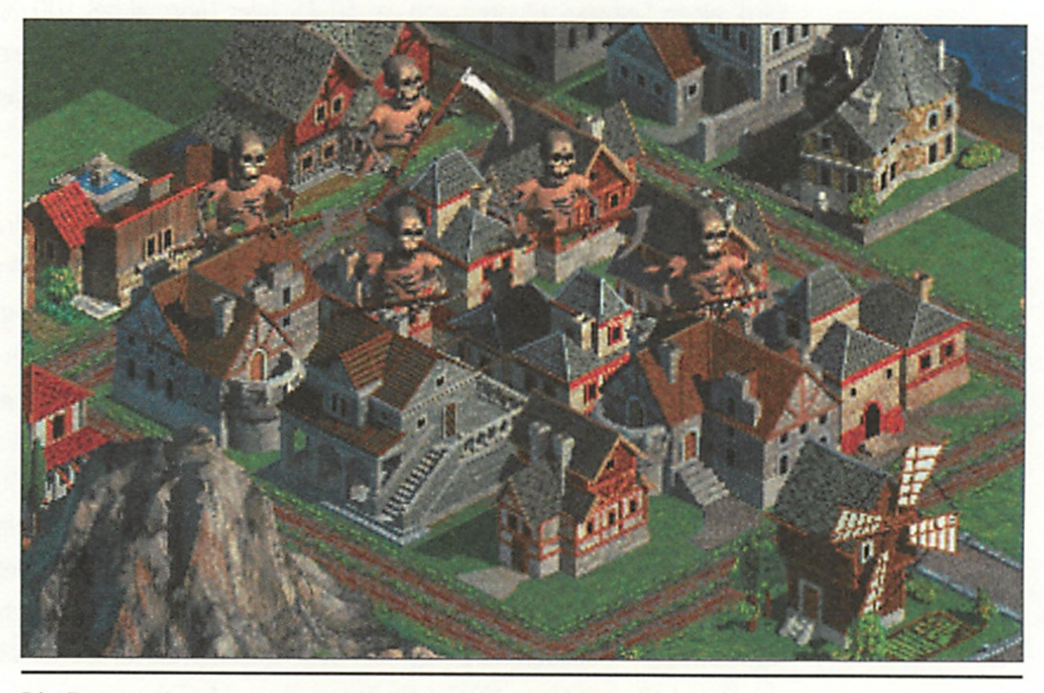
Vermeiden Sie jederzeit den Anbau von Pflanzen mit einer Fruchtbarkeit von 50 %! Greifen Sie auf einen solchen Anbau nur dann zurück, wenn Sie den betreffenden Rohstoff bzw. das nachfolgende Bedarfsgut am Markt überhaupt nicht beschaffen können. Ansonsten ist der Kauf dieses Rohstoffes, den Sie nicht mit einer Fruchtbarkeit von 100 % anbauen können, bzw. des nachfolgenden Bedarfsgutes am Markt dem Selbstanbau immer vorzuziehen!

DIE NATURKATASTROPHEN

Sobald Sie die Entwicklungsstufe der *Bürger* erreicht haben müssen Sie in unregelmäßigen Abständen verstärkt mit Einflüssen rechnen, die Ihnen das Leben in Ihrer Anno-1602-Welt zusätzlich erschweren - die Rede ist von der Pest, von Stadtbränden und von Dürren.

Auswirkungen der Pest und Gegenmaßnahmen

Eine in Ihrer Siedlung ausgebrochene Pest erkennen Sie an einem akustischen Hinweis, einer entsprechenden Meldung in der Statusleiste und - vor allem - an den Sensenmännern, die inmitten Ihres schönsten Wohnkomplexes, ihr Handwerkszeug schwingend, die Bevölkerungszahlen dezimieren.



Die Pest sucht sich ihre Opfer unter Ihrer Bevölkerung



Eine grassierende Pest hat immer zwei Auswirkungen: Erstens rafft die Pest eine nicht unbeträchtliche Zahl Ihrer Bevölkerung dahin, d.h. die Einwohnerzahl nimmt in den betroffenen Wohnhäusern ab, unter Umständen so weit, daß das Wohnhaus bei einer Einwohnerzahl von Null zusammenfällt. Zweitens sind Ihre Einwohner mit einer Pest in ihrer Wohnsiedlung gar nicht einverstanden (wen wundert´s?) und sind dementsprechend unzufrieden, auch wenn alle Bedarfe erfüllt sind und der Steuersatz stimmt! Während einer Pest wird also auch kein Bevölkerungswachstum stattfinden bzw. ein Bevölkerungsrückgang die Folge sein.

Hallo Onkel Doc ...

Eine Pest breitet sich immer weiter aus, je länger sie andauert. Zwar wird eine Pest irgendwann von selbst wieder verschwinden, wesentlich schneller werden Sie ihr jedoch beikommen, wenn sich ein Arzt (dieses Gebäude steht Ihnen ab einer Einwohnerzahl von 50 Bürgern zur Verfügung) im Einzugsbereich der betroffenen Wohnhäuser befindet. Der *Arzt* wird, sobald die Pest ausgebrochen ist, selbständig seine Praxis verlassen und zu den von der Pest befallenen Wohngebieten eilen, um dort seine Wunderdinge zu verrichten. Die Pest wird daraufhin schnell wieder von der Bildfläche verschwinden.



Wichtig: Damit der *Arzt* dort praktizieren kann, braucht er von seiner Praxis zu den betroffenen Gebieten eine Straßenverbindung!

Auswirkungen von Bränden und Gegenmaßnahmen

Beim Ausbruch eines Stadtbrands erhalten Sie ebenfalls eine akustische Meldung sowie einen Hinweis in der Statusleiste. Zudem erkennen Sie die Feuersbrunst deutlich, wenn Sie Ihre Siedlung betrachten.





Flammendes Inferno ...

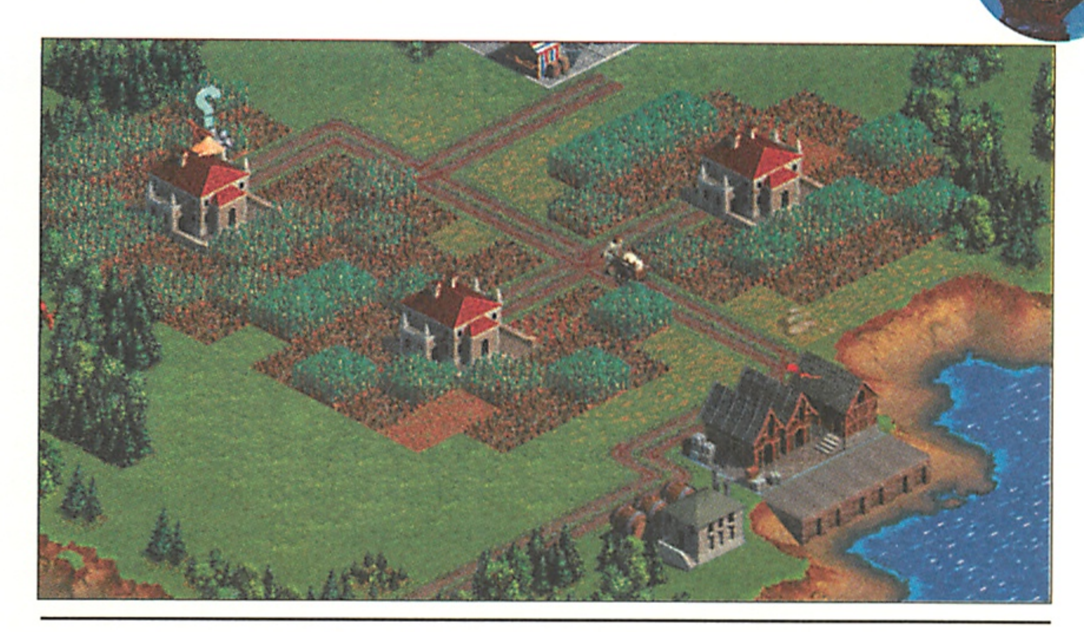
Mit Stadtbränden müssen Sie insbesondere zu solchen Zeitpunkten rechnen, an denen Sie über ein großes Kontingent von Holzhäusern bzw. Fachwerkbauten verfügen. In dieser Phase ist Ihre Siedlung ganz besonders anfällig für Feuersbrünste. Die Auswirkungen eines Stadtbrandes sind dabei im Prinzip dieselben wie bei einer Pest: sinkende Bevölkerungszahlen, zerstörte Behausungen und unzufriedende Einwohner.

Tatütata, die Feuerwehr ist da ...

Ein Brand breitet sich - ebenso wie eine Pest - weiter aus, je länger er andauert, aber auch ein Brand verschwindet bzw. erlischt irgendwann von alleine - Sie brauchen also keine Sorge zu haben, daß ein Brand Ihre komplette Siedlung in Schutt und Asche legt. Doch auch bei dieser Katastrophe stehen Ihnen geeignete Gegenmaßnahmen zur Verfügung: Einem Feuer in Ihrer Siedlung können Sie entgegentreten bzw. die Auswirkungen des Brandes mildern, wenn sich eine *Feuerwehr* im Einzugsbereich des Brandherdes befindet. Die Feuerwehr wird bei einem Stadtbrand automatisch alarmiert und setzt sich selbsttätig zum Ort des Geschehens in Bewegung, um dort der Flammen Herr zu werden. Wichtig: Auch hier muß zwischen dem Feuerwehrgebäude und dem Brandherd eine Straßenverbindung bestehen!

Dürren - Auswirkungen und Gegenmaßnahmen

Dürren treten isoliert auf einzelnen Inseln auf. In einem solchen Fall sind alle dort ansässigen Farmen, die Anbaugewächse produzieren, in dem Maße betroffen, daß sich die Ernte über einen längeren Zeitraum auf ca. 50 % des bisherigen Outputs reduziert. Bei einer Trockenheit wachsen auf ungefähr der Hälfte aller Anbaufelder einfach keine neuen Pflanzen nach.



Alle auf der von einer Dürre betroffenen Insel ansässigen Plantagen zeigen anschließend braune Felder - dort wird eine geraume Zeit nichts mehr wachsen

Dürre = reduzierte Ernte

Die Auswirkungen einer solchen Dürre bzw. der nicht mehr nachwachsenden Anbaugewächse ist schlicht und einfach eine reduzierte Ernte des betreffenden Rohstoffes. Daraus resultiert - sofern Sie mit diesem Anbaugewächs Ihre eigene Bevölkerung versorgen - höchstwahrscheinlich eine bald einsetzende Unterversorgung Ihrer Bevölkerung mit diesem Gut. Sie müssen in der Folgezeit diesen Verlust möglichst wieder ausgleichen, entweder durch Zukauf der betreffenden Ware auf dem Markt, oder durch den Aufbau weiterer Farmen für diesen Rohstoff auf *anderen* Inseln (errichten Sie keine weiteren Farmen auf der von der Dürre betroffenen Insel).

Gegenmaßnahmen bei einer Dürre existieren nicht - Bewässerungsmaßnahmen, Regentänze oder ähnliches werden Sie bei Anno 1602 vergeblich suchen. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als eine Dürre einfach als Schicksal hinzunehmen und darauf zu warten, daß sie wieder verschwindet und alle Felder wieder fruchtbar werden.



Der Umgang mit Piraten und Computergegnern

Die Anno-1602-Welt könnte so schön sein: zufriedene Bewohner, jede Menge soziale Einrichtungen, Plantagen, Alkohol, Kakao und andere Leckereien im Überfluß - aber: Sie leben nicht allein in dieser Oase! In der Anno-1602-Welt tummeln sich noch andere Zeitgenossen herum - und diese wollen Ihnen das Leben (meistens) so schwer wie möglich machen. Die Rede ist natürlich von den Piraten und den Computergegnern.

Zwar ist es bei Anno 1602 auch möglich, solche Partien zu spielen, bei denen das dritte Element, die strategische bzw. militärische Komponente (neben dem Aufbau und dem Handel) nicht zum Tragen kommt (insbesondere in den unteren beiden Schwierigkeitsstufen), jedoch müssen Sie in den meisten Spielen schon relativ früh damit beginnen, eine schlagkräftige Flotte sowie eine starke Landstreitmacht aufzubauen, um sich gegen die Übergriffe von Piraten und Computergegnern zu wehren.

So früh wie möglich: Aufbau einer starken Flotte!

Sie wissen nie, zu welchem Zeitpunkt ein Computergegner oder ein Pirat es auf Sie abgesehen hat bzw. wann Sie in erste militärische Auseinandersetzungen gedrängt werden. Deshalb sollten Sie so früh wie möglich gewappnet sein, um eventuellen Angriffen entgegentreten zu können bzw. selbst schnell - sofern nötig - offensiv zu werden - und das vor allem und zuerst auf See, da Sie in der Mehrzahl zuerst mit den Piraten aneinandergeraten, die Ihnen auf hoher See zum Teil vehement zusetzen werden.



In der Bürgerphase sind Sie ab 400 Bürgern in der Lage, *Kanonen* zu produzieren. Dies sollten Sie auch sofort tun, sobald Ihnen das Gebäude *Kanonengießerei* zur Verfügung steht, damit Sie in der Folgezeit Kriegs- und Handelsschiffe mit Kanonen ausrüsten können. Bieten Sie Ihren Handelsschiffen mit einer ausreichend bewaffneten Flotte von Kriegsschiffen sobald wie möglich einen Schutz - insbesondere gegen Piraten (s.u.).

Kleine Kriegsschiffe nur zu Beginn produzieren!

Zunächst müssen Sie sich mit den *kleinen Kriegsschiffen* (diese werden in der *kleinen Werft* gebaut und bieten Platz für acht Kanonen) „begnügen" - später haben Sie (ab einer Einwohnerzahl von 500 Kaufleuten) auch die Möglichkeit, in einer *großen Werft große Kriegsschiffe* zu produzieren und diese mit *Kanonen* (maximal 14) auszurüsten. Da die *großen Kriegsschiffe* wesentlich durchschlagskräftiger und robuster sind, sollten Sie von dieser effizienten Verstärkung Ihrer Flotte in der Kaufleute-Phase regen Gebrauch machen. Produzieren Sie also jederzeit ausreichend Kriegsschiffe, die Sie mit *Kanonen* bestücken und anschließend entlang Ihrer Handelsrouten - möglichst immer in Gruppen von mindestens zwei Schiffen - patrouillieren lassen.

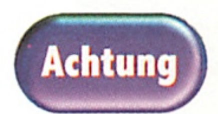


Achtung

Wer auf den Ozeanen von Anno 1602 die Übermacht besitzt, sitzt zumeist am längeren Hebel. Der Aufbau einer zahlenmäßig großen und starken Flotte ist damit immer vorrangig gegenüber dem Ausbau der Landstreitkräfte. Werden Sie zum „Herrscher der Meere“, um Anno 1602 zu gewinnen!



Solange die Lage relativ „ruhig“ ist, sollten Sie die Kriegsschiffe als Transport- bzw. Handelsschiffe einsetzen. Erst im Konfrontationsfall überführen Sie die Kriegsschiffe wieder Ihrer ursprünglichen Aufgabe, nämlich der Seeschlacht!



Schiffe und - vor allem - die auf einem Schiff befindlichen Kanonen sind einfach viel zu teuer, als daß Sie sich einen permanenten Verlust leisten können. Reparieren Sie deshalb beschädigte Schiffe nach einem Gefecht möglichst immer sofort!

Die Sicherung des Festlandes

Zwar sollten Sie die Sicherung Ihres Festlandes zunächst gegenüber dem Aufbau einer starken Flotte vernachlässigen, jedoch keinesfalls vergessen!



Beginnen Sie zunächst mit der Sicherung Ihrer Küsten durch *Wachtürme* (Achtung: pro *Wachturm* benötigen Sie zwei *Kanonen*!). Suchen Sie sich dabei zunächst solche neuralgischen Stellen an Ihrer Küste aus, an denen vermehrt Piraten aufkreuzen. Anschließend sollten Sie einem vorbeikommenden Piratenschiff jedesmal deutlich machen, daß Sie auf die Anwesenheit der Piraten keinen Wert legen, indem Sie das Piratenschiff mit den *Wachtürmen* unter Feuer nehmen.





Piraten? Nein danke!



Erst zu dem Zeitpunkt, an dem Sie mit Übergriffen von Computergegnern auf Ihre Inseln rechnen müssen oder selbst die Insel eines Computerspielers mit Landstreitkräften „besuchen" wollen, beginnen Sie mit der Ausbildung von Landeinheiten in Burgen. Die Entscheidung, welche Landeinheiten Sie dabei produzieren, soll Ihnen die folgende Tabelle mit den wichtigsten Eigenschaftswerten der vier verschiedenen Einheitentypen erleichtern:

Einheit	Lebensenergie	Angriffspunkte	Reichweite	Erforderliche Waffe
Schwertkämpfer	20	1,0	0,75	Schwert
Kavallerie	18	1,6	0,75	Schwert
Kanoniere	12	7,0	7,0	Kanone
Musketiere	15	2,4	4,0	Muskete

Eigenschaften der Landeinheiten



Konzentrieren Sie Ihr Augenmerk auf die Produktion von *Musketieren* (*Musketenbauer* erforderlich!) und *Kanonieren*. Zwar sind die *Schwertkämpfer* und die *Kavalleristen* die robusteren Einheiten, jedoch ist die Angriffsstärke und die Reichweite dieser beiden Einheitentypen den entsprechenden Werten der *Kanoniere* und *Musketiere* weit unterlegen. Bis die *Schwertkämpfer* z.B. auf Tuchfühlung mit gegnerischen Kanonieren sind, haben sie bereits einen Großteil ihrer Lebensenergie verloren, da die gegnerischen Kanoniere Ihre *Schwertkämpfer* aufgrund der höheren Reichweite bereits die ganze Zeit unter Beschuß nehmen. *Auf* die *Schwertkämpfer* und die *Kavallerie* sollten Sie deshalb nur dann zugreifen, wenn Sie bereits sehr früh Landstreitkräfte wegen sehr früher Übergriffe verfügbar haben müssen - in diesem Fall müssen Sie die Schwertproduktion in einer *Schwertschmiede* forcieren.

Plazierung von Landeinheiten auf eigenen Inseln

Postieren Sie anschließend Ihre Landeinheiten auf eigenen Inseln an strategisch günstigen Punkten, z.B. in der Nähe von Wachtürmen (Feuerschutz!), an Brückenübergängen (Nadelöhr für angreifende gegnerische Einheiten) oder hinter Baumbeständen.

Umgangsregeln mit Piraten

Für den Umgang mit Piraten stehen Ihnen - je nach Spielphase - vier verschiedene „Verhaltensweisen“ offen:

Regel Nr. 1: „Nichts wie weg!“

Insbesondere in den frühen Spielphasen, in denen Sie Ihre Schiffe noch nicht mit ausreichend Kanonen bestücken können, ist die beste Lösung beim Aufeinandertreffen mit den Piraten immer noch die Flucht. Sollten Sie frühzeitig erkennen, daß Sie mit einem Piratenkahn auf Kollisionskurs sind, sollten Sie - auch weite - Umwege in Kauf nehmen und Ihrem Schiff einen neuen und sicheren Kurs geben.

Regel Nr. 2: „Ich ergebe mich und zahle Tribut!“

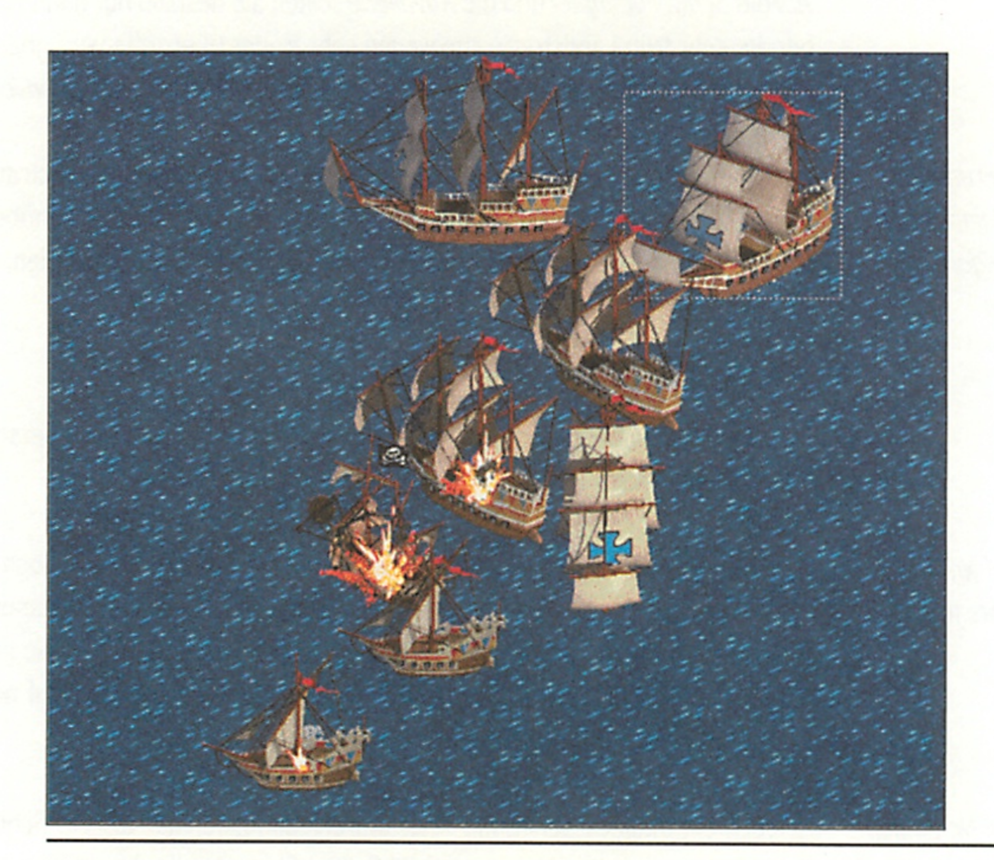
„Lieber ein intaktes Schiff, mit einer Warenladung weniger als ein Schiff mit kompletter Warenladung auf dem Meeresgrund!“ Sollten Sie trotz aller Fluchtversuche das Aufeinandertreffen mit Piraten nicht vermeiden können, müssen Sie in frühen Spielphasen, in denen Ihrer Bewaffnung noch nicht ausreicht, um den Piraten Paroli zu bieten, bei einem Angriff der Piraten die weiße Flagge hissen (das Icon für die weiße Flagge ist im *Kampf-Modus* zu finden!). Ihr angegriffenes Schiff stoppt darauf sofort, und das Piratenschiff wird sich einen Tribut in Form der Warenladung bei Ihrem Schiff abholen. Sollte Ihr Schiff mehrere verschiedene Waren geladen haben, wird der Pirat jedoch in der Regel nur *eine* Warenladung als Tribut für sich beanspruchen. Nach der Tributzahlung können Sie übrigens Glück haben, und weitere Übergriffe der Piraten auf Ihre Handelsflotte bleiben vorerst aus.

Diese Form des Umgangs mit den Piraten ist insbesondere dann unumgänglich, wenn Sie Ihre Hauptinsel unglückseeligerweise in der Nähe eines Piratennestes gebaut haben und Sie sich ständigen Attacken direkt vor Ihrem eigenen Kontor ausgesetzt sehen.



Regel Nr. 3: Handels- und Transportrouten überwachen und Widerstand leisten!

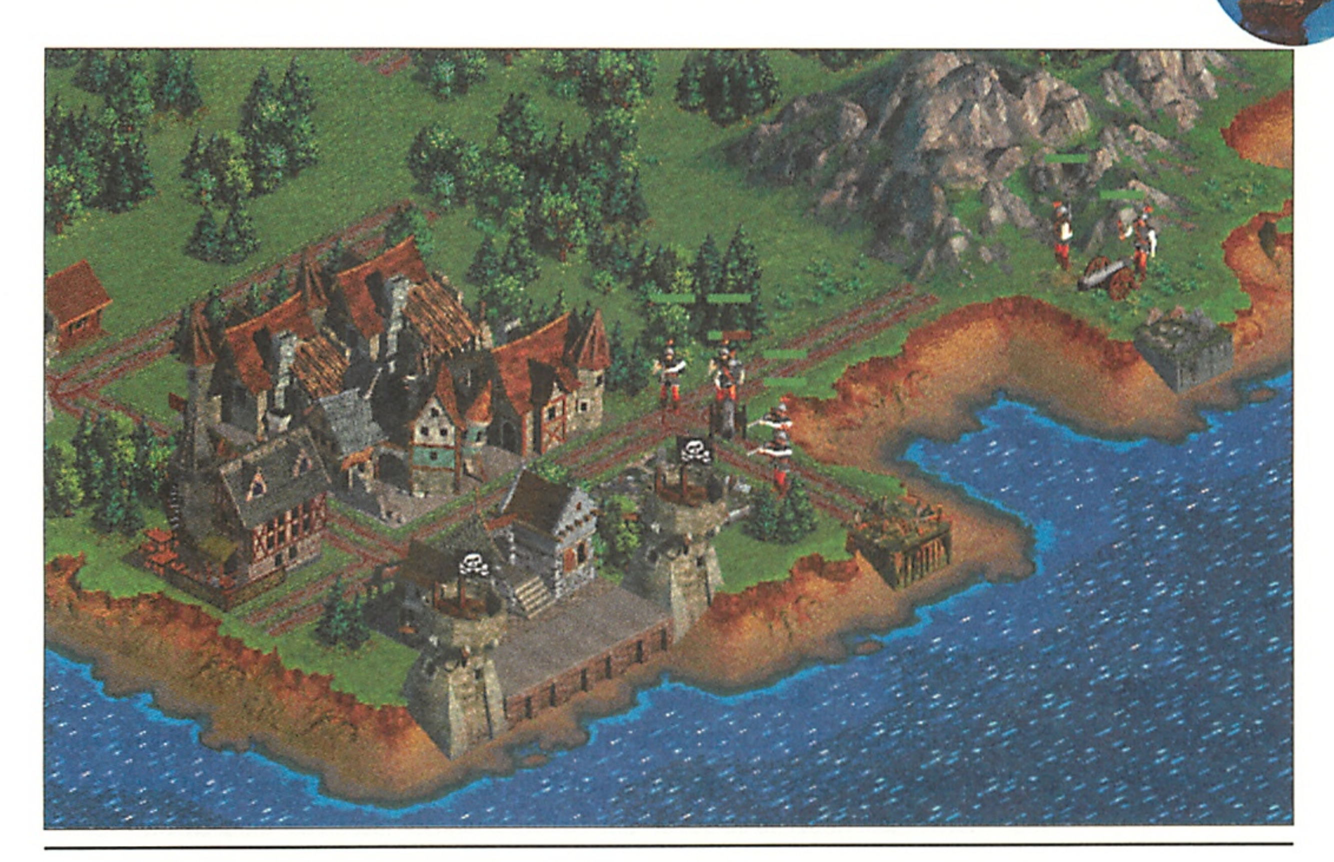
Wenn Sie schließlich irgendwann über eine ausreichend starke Flotte von mit Kanonen bestückten Kriegsschiffen verfügen, können Sie Ihre Schiffsrouten mit Kriegsschiffen besetzen und bei Übergriffen der Piraten mit der Erwiderung des Kanonenfeuers entsprechend reagieren. Dieser bloße Widerstand auf hoher See ist - im Gegensatz zur kompletten Vernichtung des Piratennestes (s.u.) - dann sinnvoll, wenn Sie die Präsenz der Piraten für weitere Handelsgeschäfte benötigen, oder wollen, daß die Piraten die übrigen Mitspieler weiterhin beschäftigen (auch auf Ihren Auftrag hin!).



Diesen Angriff hat sich der Pirat nicht gut überlegt ...

Regel Nr. 4: Weg mit dem Piratennest!

Wenn Sie die Jungs mit der Totenkopfflagge auf die Dauer zu sehr nerven, hilft nur die „Radikalkur". Fahren Sie in diesem Fall mit einer ausreichend starken, bewaffneten Flotte (ca. 7 Schiffe) sowie einer Handvoll Infanterieeinheiten (insbesondere *Kanoniere* und *Musketiere*) zum Piratennest und machen Sie „Rest". Setzen Sie die Infanterietruppen an einer geeigneten Stelle ab, und attackieren Sie mit Ihren Truppen (Infanterie und Schiffe) bevorzugt die Wachtürme rund um das Piratennest. Nach kurzer Zeit wird dieser Piratenstützpunkt der Vergangenheit angehören.



Das „Gute" siegt immer und überall ...

Aber: die Piraten werden nach ihrer Zerstörung einen neuen Stützpunkt aufbauen, solange sie noch auf irgendwelchen Inseln Platz finden. Wenn Sie die Piraten wirklich loswerden wollen, besetzen Sie am besten alle freien Inseln mit einem Kontor und einigen Infanterieeinheiten, um den neuen Etablierungsversuchen der Piraten sofort begegnen zu können.

Auseinandersetzungen mit Computergegnern

In vielen Spielen werden Sie an Auseinandersetzungen mit diversen Computergegnern nicht vorbeikommen - insbesondere in den hohen Schwierigkeitsstufen verhalten sich die Computergegner aggressiver als normal, oder Sie müssen das ein oder andere Mal den Computergegner von diversen Inseln vertreiben, da Sie den Platz auf diesen Inseln selbst benötigen.

Computergegner ständig beobachten!

Oberstes Gebot: Kontrollieren Sie in regelmäßigen Abständen die militärischen Aktionen und die militärische Stärke der Computergegner. Sollten Sie eine steigende „Nervosität" bei einem der Computergegner bemerken, sollten Sie auf der Hut sein. Forcieren Sie in diesem Fall Ihre militärischen Rüstungsmaßnahmen ein weiteres Mal, um gegen eventuelle Übergriffe gerüstet zu sein.



Tip

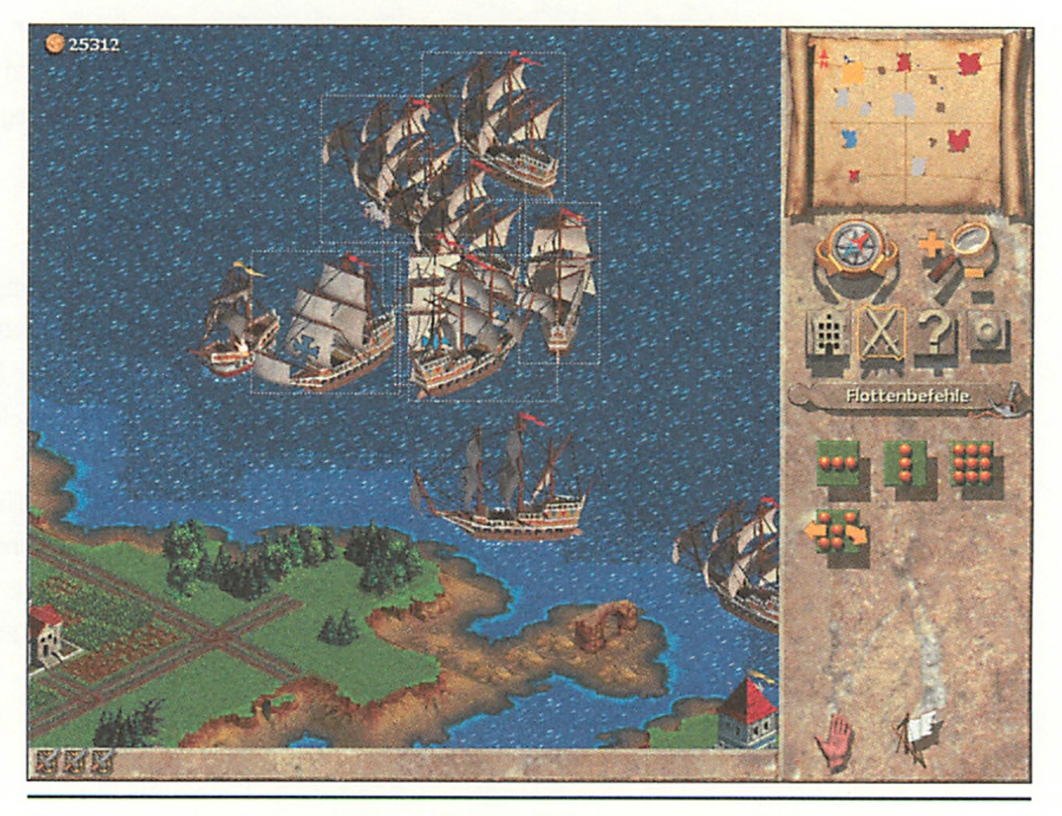
Versuchen Sie zu jeder Zeit eine höhere Anzahl Schiffe und Landstreitkräfte zu besitzen als jeder einzelner Computergegner. Wenn Sie konsequent nach dieser Faustregel handeln, kann Sie kein Angriff überraschen!

Angriffsstrategien

Wenn Sie es auf einen Computergegner abgesehen haben - aus welchen Gründen auch immer -, sollten Sie nur dann angreifen, wenn Sie eine klare militärische Überlegenheit besitzen. Dies betrifft insbesondere die Übermacht auf See, da sich eine Auseinandersetzung in den meisten Fällen zuerst auf den Ozeanen abspielt und erst später an Land fortgeführt wird.

Phase 1: Angriff aus heiterem Himmel und zügig durchführen!

Warnen Sie einen Computergegner nicht erst vor, indem Sie vor Ihrem Übergriff noch eine großartige Kriegserklärung im *Diplomatiemenü* aussprechen, sondern greifen Sie einfach an - das ist Kriegserklärung genug. Führen Sie dann Ihre Angriffe zuerst mit Schiffen zügig durch. Greifen Sie einzelne Transport- und Kriegsschiffe des Gegners immer mit Ihrer kompletten Flotte an. (Nutzen Sie die Formationsbefehle aus dem *Kampfmenü!*) Attackieren Sie gegnerische Ziele dabei so lange, bis das Ziel versenkt ist - lassen Sie möglichst kein Schiff entkommen. Halten Sie sich in dieser ersten Angriffsphase jedoch von der Küste des Gegners fern, sofern Ihnen dort gegnerische Wachtürme einen Empfang bereiten können.

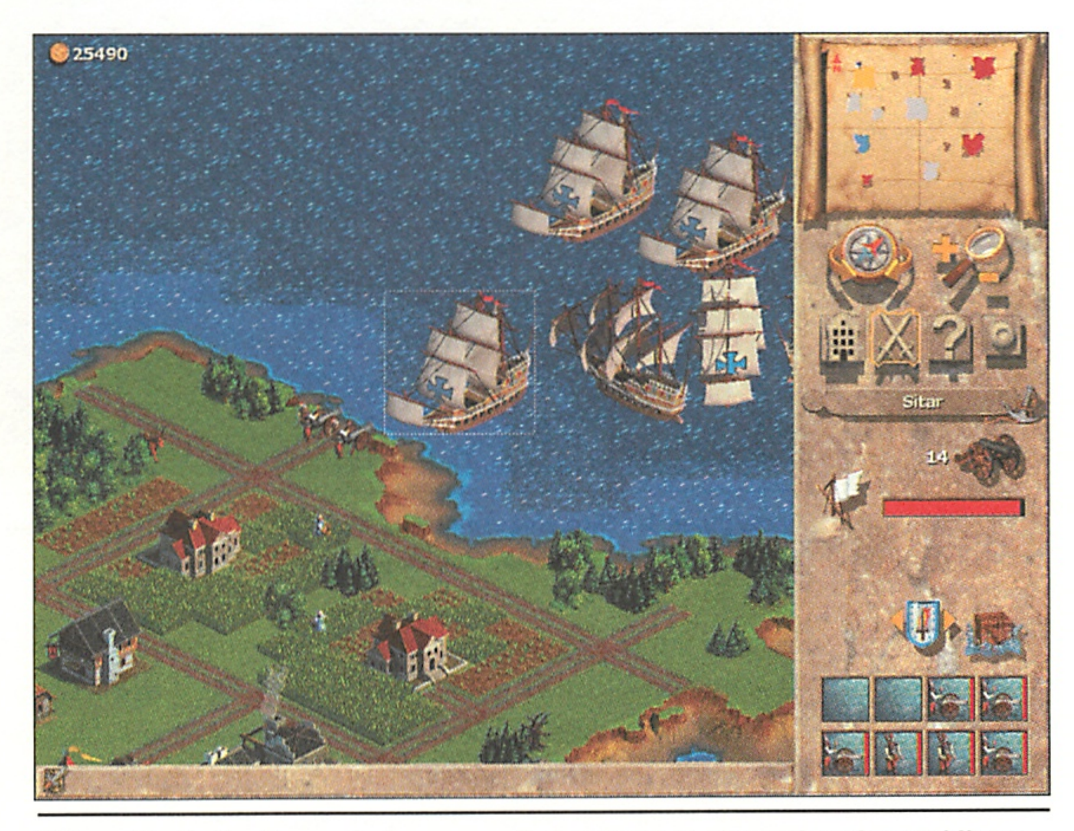


Nehmen Sie einzelne gegnerische Schiffe mit Ihrer gesamten Flotte aufs Korn!



Phase 2: Auf der gegnerischen Insel Fuß fassen!

Haben Sie in der ersten Angriffswelle die Flotte des Gegners dezimiert bzw. vernichtet, sollten Sie zunächst Ihre Flotte reparieren und ergänzen. Bereiten Sie außerdem die zweite Angriffswelle vor, indem Sie einige Landeinheiten (*Musketiere* und *Kanoniere*) in ein oder zwei Kriegsschiffe verfrachten. Bewegen Sie anschließend Ihre Flotte auf die gegnerische Insel zu, und schlagen Sie eine Bresche in eventuell vorhandene Schutzwälle oder -mauern an einer schwach verteidigten Position. Nehmen Sie dabei zuerst die Wachtürme ins Visier. Sobald eine Lücke im Schutzwall der gegnerischen Mauern vorhanden ist, setzen Sie Ihre Landeinheiten auf der Insel ab. Postieren Sie *Kanoniere* in der hinteren Reihe, während die *Musketiere* die vordere Reihe bilden.



Führen Sie die Landung auf einer gegnerischen Insel an einer schwach verteidigten Position durch

Phase 3: Stellung halten!

Die auf der gegnerischen Insel abgesetzten Landeinheiten kümmern sich nun um die (wahrscheinlich) heranrückenden gegnerischen Musketiere, Kanoniere, Schwertkämpfer oder Kavalleristen. Ihre in hinterster Position wartenden *Kanoniere* können dabei bereits aufgrund ihrer enormen Reichweite viele gegnerische heranrückende Einheiten beseitigen. Sehen Sie sich selbst heranrückenden gegnerischen Kanonieren gegenüber, müssen Sie mit den in vorderer Reihe postierten *Musketieren* einen Ausfall starten, um die gegnerischen Kanoniere zu beseitigen. Ihre Schiffe unterstützen den Stellungskampf nach besten Kräften.





Verteidigen Sie Ihre eingenommene Position, und beseitigen Sie so viele gegnerische Landeinheiten wie möglich

Phase 4:
In das Inselinnere vorrücken!

Wenn Sie sich an Ihrer Landeposition festgebissen haben, frischen Sie dort Ihr Kontingent *Landeinheiten* wieder auf und rücken mit den *Landeinheiten* langsam aber sicher in das Landesinnere der Insel vor. Beseitigen Sie auf diesem Weg wichtige Versorgungsgebäude des Gegners (bevorzugt Markplätze). Ihre Flotte fährt derweil die gegnerische Küste entlang und nimmt sich der Beseitigung von Wachtürmen und Kontoren an. Auf diese Weise dürfte der gegnerische Stützpunkt schnell der Vergangenheit angehören.



Langsam, aber sicher vorrücken ...

Die „Kontorblockade“ funktioniert nicht!

Die Idee, einen potentiellen Kriegsgegner zuvor auf „friedlichem“ Wege durch eine Schiffsblockade seines Kontors „auszuhungern“, funktioniert nicht! Versuchen Sie es also erst gar nicht. Wenn Sie mit einer Handvoll Ihrer Schiffe die Zufahrt zum Kontor des Gegners sperren, wird dieser dieses Verhalten schon nach kurzer Zeit mit einer Kriegserklärung beantworten (ein Zeichen für die Güte der Computerintelligenz!).





Eine solche Kontorblockade kommt einer Kriegserklärung gleich!

Und noch ein übler Zeitgenosse - der Dieb



Vielleicht fällt Ihnen in einem laufenden Spiel noch ein weiterer „Zeitgenosse" auf, der Ihnen das Leben schwer macht - und das auch noch inmitten Ihrer eigenen Siedlung: Wenn Sie eine grün bekleidete „Einheit" dabei beobachten, wie sie auf Ihren Straßen Ihre friedlich arbeitenden Wagenkarrenfahrer reihenweise niederstreckt (keine Sorge, für diese verlorenen Wagenkarrenfahrer erscheinen nach einer kurzen Zeitspanne neue), haben Sie einen Dieb (oder auch „Räuber") entdeckt. Die Gegenmaßnahme für dieses Subjekt ist denkbar einfach und heißt *Galgen*. Errichten Sie in regelmäßigen Abständen in Ihrer Siedlung ein Exemplar dieses „Gebäudes", um zukünftige Diebe im Einzugsbereich des *Galgens* abzuschrecken.



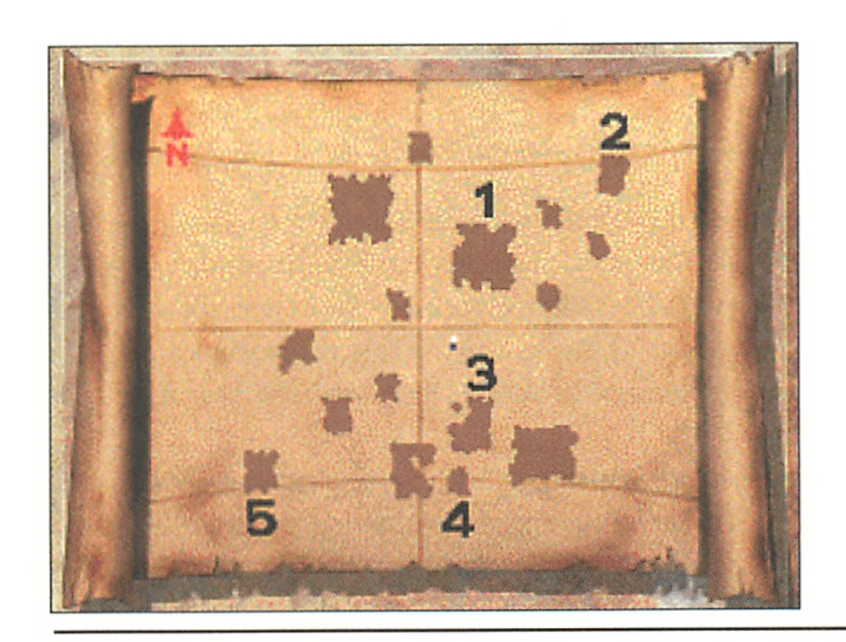
Die Szenarien

Über insgesamt 16 Szenarien müssen Sie sich in der Anno-1602-Kampagne als absoluter Anno-1602-Profi erweisen - haben Sie „die Festung" im letzten gleichnamigen Szenario erstürmt, dürfen Sie sich als solcher auch wirklich fühlen.

Um Ihnen den Weg zur „Festung" ein wenig zu verkürzen, finden Sie nachfolgend einige Tips und Hinweise für ein erfolgreiches Vorgehen in den einzelnen Szenarios.

Der Einstieg in die Szenarienbeschreibung erfolgt bei Szenario Nr. 7 *Neue Entdeckungen*. In den ersten Szenarien müssen Sie jeweils als Szenarioaufgabe „nur" eine bestimmte Anzahl von Bewohnern einer Zivilisationsstufe erreichen oder einen gewissen Bilanzüberschuß erzielen. Die ersten sechs Szenarioaufgaben sind zum einen nicht besonders schwer und zum anderen problemlos zu lösen, wenn Sie eine Vorgehensweise wie im Kapitel *Das Endlosspiel* beschrieben, verwenden.

Neue Entdeckungen



Landkarte Mission „Neue Entdeckungen"



Nur ein Goldvorkommen auf der Karte!

Der Knackpunkt dieses Szenarios liegt in der „Schaffung" von mindestens 100 Aristokraten. Die Erfüllung dieser Aufgabe bedingt, daß Sie über *Gold* bzw. *Schmuck* verfügen müssen, denn ohne *Schmuck* werden die Kaufleute nicht bereit sein, in den Aristokraten-Status zu wechseln. Auf der Szenario-Karte existiert jedoch lediglich *ein* einziges Goldvorkommen (bei (5))! Dieses sollten Sie sich natürlich so früh wie möglich sichern, um bei der Produktion von *Gold* bzw. *Schmuck* nicht auf die Handelsbereitschaft von anderen (Piraten, Händler, Computerspieler) angewiesen zu sein!

Die Karte des siebten Szenarios ist bei jedem Spielstart dieselbe, d.h., Sie können sich an der abgebildeten Karte orientieren und wie folgt vorgehen: Besiedeln Sie zu Beginn (in dieser Reihenfolge) die Inseln:

1. *Insel (1)* als Ihre Hauptinsel zum Aufbau der Siedlung, für die Nahrungsmittelproduktion und für die anfängliche Produktion von Wolle (*Schaffarmen*). Wichtig: betreiben Sie fleißig Handel mit den dort ansässigen Eingeborenen, um Ihren Bedarf an Tabakwaren zu decken. Bauen Sie auf Ihrer Hauptinsel zu Beginn auch die Holzproduktion auf.

2. *Insel (2)* für die bald notwendige Produktion von *Alkohol* und *Tabak*. Außerdem fördern Sie dort (zu gegebenem Zeitpunkt) *Erz*.

3. *Insel (3)* für *Kakao* (hauptsächlich), *Gewürze* (nur bedingt) und *Erz*.

4. *Insel (4)* für *Gewürze* und *Erz*.

5. *Insel (5)* für *Baumwolle*, *Erz* und - das so wichtige - *Gold*!

Besiedeln Sie alle diese Inseln in der frühen Anfangsphase! Erweitern Sie auf einigen Inseln Ihren Einflußbereich auch mit einer *Markthalle*, um wirklich ungestört zu bleiben. Im späteren Spielverlauf besiedeln Sie noch die kleinen Inseln, die um Ihre Hauptinsel herum liegen - hauptsächlich für die Verlagerung Ihrer Holzproduktion weg von Ihrer Hauptinsel (Sie brauchen Platz) und für weitere Lebensmittel- und Alkoholproduktionen.

Mit dieser Inselausstattung dürften Sie - bei Verfolgung einer „normalen" Aufbaustrategie (siehe das Kapitel *Das Endlosspiel*) - die erforderlichen 100 Aristokraten ohne Probleme und ohne Kampfhandlungen (sieht man einmal von den vorhandenen Piraten ab) erreichen.



Gute Nachbarschaft



Landkarte Mission „Gute Nachbarschaft"

Ihren Hauptstützpunkt richten Sie auf der Insel (1) ein - dort beanspruchen Sie direkt durch ein oder zwei Markthallen die ganze Insel für sich. Beginnen Sie mit dem Aufbau Ihrer Siedlung wie gehabt - insbesondere den Werkzeugeinkauf dürfen Sie nicht vergessen!

Besiedlungs-strategie

Nach leicht fortgeschrittenem Spielverlauf müssen Sie den Computerspieler (auf Insel (2)) beachten - dieser wird nämlich nicht lange warten, die rechts neben ihm liegende Insel (3) für sich zu beanspruchen. Kommen Sie ihm dort unbedingt zuvor und nutzen Sie diese Insel fortan zur Alkoholproduktion (*Zuckerrohr*!)! Erweitern Sie Ihr Inselreich in den nächsten Minuten zügig, in dieser Reihenfolge: Insel (5) (Erz und ein wenig *Gewürze*) und Insel (6) (*Holz*, *Schaffarmen* oder *Gewürze*).

Entwickeln Sie Ihr Volk

Bauen Sie anschließend in angemessener Ruhe Ihr Volk auf - sorgen Sie insbesondere für die Versorgung Ihrer Bevölkerung mit allen Bedarfsgütern, die die Kaufleute verlangen. *Gewürze* sind dabei im gesamten Inselreich Mangelware! Nutzen Sie Insel (5), Insel (6) oder Ihre Hauptinsel (diese bietet *Gewürze* mit einer Fruchtbarkeit von 50 %), um wenigstens eine geringe Menge dieses Bedarfsgutes ergattern zu können. Sobald Ihre Erzminen versiegt sind, starten Sie zum einen (auch schon bereits früher) den Einkauf von *Erz* und okkupieren das Erzvorkommen auf Insel (7). Bauen Sie ein *Kontor* auf dieser Insel so, daß Sie einen direkten Zugang zum „Erz-Berg" haben, und errichten Sie dort eine Erzmine. Der Computerspieler auf der Insel (7) wird Ihnen zwar jetzt den Krieg erklären, aber dieser hat nicht die Mittel, um einen Krieg auch tatsächlich zu führen.



Die Unterstützung eines „Nachbarn"

Damit sich einer der Computerspieler richtig entwickelt und die zweite Szenariobedingung erfüllt werden kann, müssen Sie dem betreffenden Computerspieler ein wenig Platz zur Verfügung stellen. Greifen Sie daher mit einem Schiff die Eingeborenen auf der Insel (4) an und vertreiben Sie die Eingeborenen von dort. Daraufhin wird sich ein Computerspieler dort ansiedeln und erhält so die Möglichkeit, sich weiterzuentwickeln. Dieser Computerspieler (welcher auch immer) ist ab sofort Ihr „Partner".

Unterstützen Sie Ihren „Partner" mit den von ihm benötigten Waren. Daraufhin wird sich dieser weiterentwickeln. Greifen Sie zum gegebenen Zeitpunkt die übrigen Spieler an, so daß Ihr Computerspieler-„Partner" weiteren Raum zur Entwicklung geboten bekommt. Spätestens dann sollte er die 1.000-Einwohner-Marke erreichen können.

Dunkle Wolken am Horizont

Die Lösung dieses Szenarios ist gleichermaßen einfach wie unspektakulär und liegt direkt im Anfang des Szeanrios: Laden Sie zunächst möglichst alle Waren von Bord Ihrer Schiffe in Ihre zahlreichen Kontore. Ziehen Sie anschließend alle Ihre Schiffe vom Beginn (insgesamt sechs) vor die Werft des Gegners - diese finden Sie an der linken Südseite seiner Insel. Nun starten Sie mit allen sechs Schiffen gleichzeitig einen Generalangriff auf die Werft des „Herrschers in der Mitte", bis die Werft zerstört ist. Anschließend ziehen Sie sich mit Ihren verbliebenen Schiffen schnell zurück. Ab jetzt ist es mit der Herrlichkeit des Gegners auf See vorbei, da er (eigentlich unverständlicherweise) diese Werft nicht neu errichtet. Seine beiden Schiffe vom Beginn können Sie sofort anschließend oder etwas später auf den Meeresgrund schicken.

Ohne Konkurrenz ein Reich schaffen

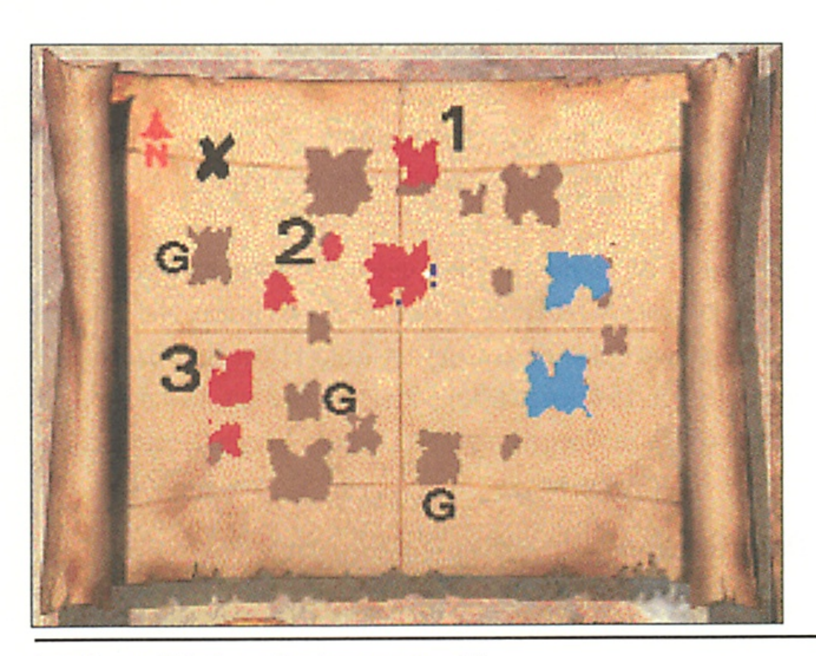
Bauen Sie nun in aller Seelenruhe und ohne Konkurrenz auf See Ihr Volk bis zu Kaufleuten aus, und errichten Sie ein blühendes Reich. Besiedeln Sie alle noch freien Inseln, schaffen Sie einen funktionierenden Warenkreislauf, und rüsten Sie kräftig mit Kanonen und Kriegsschiffen auf. Einzig die Piraten werden Sie ab und zu mehr oder weniger stark ärgern. Werden Sie zu Beginn in ein Piratengefecht verwickelt, ergeben Sie sich am besten direkt. Später, wenn Sie über die entsprechenden Schiffe verfügen, wehren Sie sich natürlich!

Gegner aushungern und vernichten

Nach Ihrem Handstreich gegen die Werft und die Beseitigung der einzigen Schiffe des Gegners, hungern Sie diesen erst einmal aus - nach Ihrem Überraschungsangriff vom Beginn wird der gegnerische Computerspieler sowieso kein Handelsbündnis mehr mit Ihnen eingehen. Unterdrücken Sie die Handelsaktivitäten des Gegners aber auch über die fliegenden Händler. Verkaufen Sie den fliegenden Händlern nichts, was diese später an den Gegner verkaufen können! Haben Sie schließlich irgendwann im späten Spielverlauf eine Ihrer Meinung nach ausreichend starke Flotte und Armee aufgebaut, vertreiben Sie den Gegner in der Mitte mit einem konzentrierten und beherzten Angriff.



Konkurrenzdruck



Landkarte Mission „Konkurrenzdruck"

Die beiden „Neuen" direkt beseitigen!

Zu Beginn erscheinen oben links (ungefähr an der mit x markierten Stelle) zwei neue Konkurrenten mit einem Schiff, um sich in der Inselwelt dieses Szenarios breit zu machen. Unterbinden Sie diese Absichten, indem Sie mit einem Ihrer beiden Schiffen vor Ihrem Hauptinsel-Kontor diese beiden Pionierschiffe suchen und angreifen. Ein neuer Konkurrent wird es wahrscheinlich trotzdem schaffen, eine Insel zu besiedeln. Plazieren Sie Ihr Schiff in diesem Fall vor dem Kontor dieses Gegners, und zerschießen Sie das Kontor regelmäßig. Sobald Sie ein neues Schiff gebaut haben (s.u.) laden Sie einige *Kanoniere* in dieses Schiff und schippern diese zu der Insel des neuen Konkurrenten. Schicken Sie die *Kanoniere* dort an Land, und beseitigen den Rest dieser jungen Zivilisation. Danach ist nur noch der „große" Konkurrent vom Beginn übrig.

Transport- und Rohstoff-management

Laden Sie zu Anfang alle an Bord Ihrer Schiffe befindlichen Güter in das Kontor Ihrer Hauptinsel. Anschließend erweitern Sie Ihre Einkaufsliste im Hauptkontor um den Rohstoff *Erz* (soviel wie möglich - die Kanonenproduktion muß direkt „brummen"!). Richten Sie sofort eine Lebensmittel-Transportroute zu Insel (1) und eine Holz-Transportroute zu Insel (2) ein. Bauen Sie anschließend so viele Schiffe wie möglich (vorwiegend Kriegsschiffe), und transportieren Sie mit zwei oder drei dieser Schiffe (Achtung: vorher mit *Kanonen* bestükken!) von den drei Inseln bei (3) die Produkte *Stoffe*, *Gewürze*, *Alkohol* und *Tabakwaren* zur Hauptinsel.



Weitere Besiedlung!

Besiedeln Sie so früh wie möglich schnell *alle* übrigen Inseln (mit einem *Kontor* und einem *Martktplatz)*, um dem übriggebliebenen Gegner keine Chance zur Entfaltung zu geben. Sichern Sie sich vor allem zuerst die „Goldinseln" (G) (Vorsicht: Auf der mittleren (G)-Insel ist das Piratennest). Den Handelsvertrag mit dem letzten Gegner akzeptieren Sie, jedoch verkaufen Sie diesem natürlich nichts. Auch den fliegenden Händlern machen Sie kein Angebot, damit Ihr Gegenspieler in seiner Entwicklung stagniert!

In Ruhe entwikkeln, aufrüsten, zuschlagen!

Wenn Sie es bis zu diesem Punkt geschafft haben, entwickeln Sie Ihre Zivilisation in der Folgezeit in aller Ruhe. Fördern Sie *Erz* auf allen Inseln, und produzieren Sie *Kanonen* und *Musketen* (und einige *Werkzeuge*) auf Teufel komm raus. Bauen Sie schließlich eine mächtige Flotte (ca. 15 Kriegsschiffe) und eine *Armee* aus *Kanonieren* und *Musketieren* auf, und vertreiben Sie zum gegebenen Zeitpunkt den letzten Gegner aus „Ihrem" Inselreich.

Das Monopol

In diesem Szenario erhalten Sie nach Spielstart jedesmal eine neu generierte Karte (deshalb auch keine Landkartenabbildung für dieses Szenario). Zwar sind viele Inseln (insbesondere die „guten" Tabak- und Kakaoinseln) aus dem Insel-Pool auf verschiedenen Karten immer wieder zu finden, doch das „Gesamtlayout" der Karte ändert sich von Spiel zu Spiel.

„Klassisch" vorgehen!

Deshalb gehen Sie in diesem Szenario am besten ganz „klassisch" vor (so wie im Kapitel *Das Endlosspiel* beschrieben): Starten Sie ein neues Spiel, und speichern Sie dieses Spiel sofort nach Beginn ab. Erkunden Sie anschließend in aller Ruhe sämtliche Inseln, und legen Sie sich Ihre Besiedlungsstrategie zurecht. Danach laden Sie das abgespeicherte Spiel vom Beginn neu und steuern zielstrebig auf die „favorisierten" Inseln zu.

Strategie wählen wie im Endlosspiel!

Führen Sie das Spiel anschließend wie ein „klassisches" Endlosspiel, d.h., zuerst besiedeln Sie eine zweite Insel für die Holzproduktion, anschließend sichern Sie sich weitere wertvolle Ressourceninseln usw.

Tabak- und Kakaoinseln bevorzugt besiedeln!

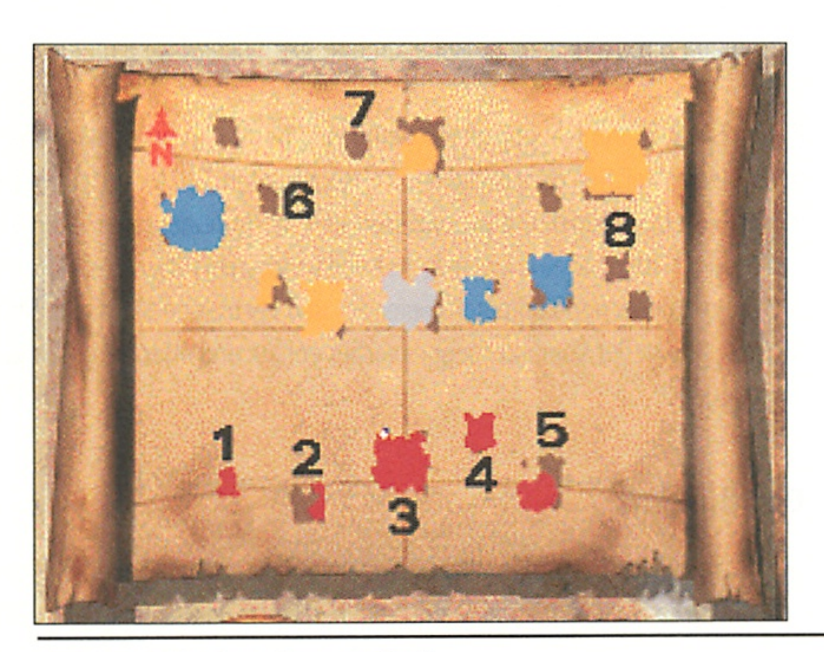
Natürlich müssen Sie sich in diesem Szenario zu Beginn bei der Besiedlung von weiteren Inseln ein wenig an der Szenarioaufgabe orientieren. Das heißt, besiedeln Sie bevorzugt solche Inseln, die eine 100%ige Fruchtbarkeit für Tabak oder Kakao bieten. Allerdings müssen solche Inseln zu Beginn auch in Ihr Gesamtkonzept passen, d.h., z.B. weitere Erzvorkommen bieten. Im weiteren Spielverlauf besiedeln Sie dann möglichst zügig alle „kleineren" Inseln, die im Hinblick auf die aufgabenspezifischen Rohstoffe *Tabak* und *Kakao* zur Erfüllung der Szenarioaufgabe in Besitz genommen werden müssen.



Problem: Hauptinsel eines Gegners ist eine große Tabak- oder Kakaoinsel

Sollte sich einer der Computergegner eine große Insel mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für Tabak oder Kakao als Hauptinsel ausgesucht haben, wird sich die Bewältigung der ersten Szeanrio-Teilaufgabe (Besitz aller Tabak- und Kakaoinseln mit einer 100%igen Fruchtbarkeit für diese beiden Rohstoffe) vergleichsweise lange hinziehen, da Sie in diesem Fall erst den betreffenden Computergegner von dieser Insel komplett vertreiben müssen. Denken Sie in einem solchen Fall über einen Neustart nach, da ein erfolgreiches Abschneiden in diesem Szenario wesentlich einfacher und schneller zu bewältigen ist, wenn alle „guten" Tabak- und Kakaoinseln zu Beginn noch „frei" sind und Sie diese Inseln somit einfach „nur" besiedeln müssen.

Kooperation



Landkarte Mission „Kooperation"

Versorgungs-strategie

Bauen Sie zu Beginn eine vernünftige Versorgung für Ihre Bevölkerung auf. Nutzen Sie Ihre Inseln dabei wie folgt:

- *Insel (1)* - Kakao und Gewürze
- *Insel (2)* - Holz und Ziegel
- *Insel (3) (Hauptinsel)* - Sie benötigen lediglich 2.000 Einwohner, wovon einige (ca. 1.350) Aristokratenstatus besitzen müssen. Unter dieser Prämisse kommen Sie mit dem Hausbestand vom Beginn aus! Für 2.000 Einwohner benötigen Sie nämlich (bei 40 Bewohnern pro Aristokratenbehausung) ca. 50 Wohnhäuser. Diese 50 Wohnhäuser haben Sie bereits zu Beginn stehen! Bauen Sie also keine weiteren Wohnhäuser. Schaffen Sie lediglich Platz in der Mitte der Siedlung für die erforderlichen öffentlichen Gebäude. Nutzen Sie die übrige Fläche für Nahrungs- und/oder Stoffeproduktionen



sowie für erforderliche Handwerksbetriebe (z.B. Kanonenfabrik, Werkzeugschmiede, Erzschmelze, Burgen usw.).

- *Insel (4)* - Nahrung
- *Insel (5) - Gewürze, Stoffe*

Besiedeln Sie zudem zu Anfang *alle* übrigen freien Inseln (die Errichtung von jeweils einem *Kontor* reicht bei diesen kleinen Inseln aus). Insbesondere die Inseln (6), (7) und (8) sind für die Alkohol- und Tabakproduktion unverzichtbar! Die anderen Inseln nutzen Sie nach Bedarf, z.B. für Schaffarmen, Lebensmittelproduktionen usw.

Sollten Sie in der Folgezeit mit dieser Inselausstattung Ihre Bevölkerung mit irgendeinem Bedarfsgut nicht ausreichend versorgen können, müssen Sie sich auf dem Markt nach der betreffenden Ware umsehen. Insbesondere *Erz* müssen Sie früh einkaufen!

Aufrüstung und Kriegsführung

Bauen Sie auf Ihrer Hauptinsel frühzeitig eine Werft, und produzieren Sie einige neue Schiffe für die zahlreichen erforderlichen Transportrouten. Später errichten Sie eine große Werft, in der Sie eine Kriegsflotte produzieren und mit Kanonen ausrüsten (Kanonengießerei!). Außerdem sollten Sie eine kleine Armee von Landstreitkräften ausbilden. Greifen Sie schließlich die gegnerischen Computerspieler an, und vertreiben Sie diese. Studieren Sie die militärische Stärke der Computergegner vorher genau, und attackieren Sie zuerst den schwächsten Gegner!

Das Bündnis

Die Karte dieses Szenarios wird bei jedem Spielstart neu generiert. Zwar sind Ihre Inseln und die Ihres Bündnispartners jedesmal dieselben, jedoch sind alle anderen Inseln immer wieder verschieden (wenn auch in ihrer Anordnung zueinander sehr ähnlich). Deshalb wird auf die Darstellung einer Szenariokarte verzichtet.

Die Bewältigung dieses Szenarios bekommen Sie mit folgender Anfangsaktion spielend in den Griff:

Ersten Computerspieler versenken

Nordöstlich Ihrer Insel in der Mitte der Karte starten zwei Computerspieler mit ihren Pionierschiffen, um die Inselwelt dieses Szenarios unsicher zu machen. Setzen Sie diesen beiden Computerspielern direkt zu: Suchen Sie die beiden Landungs-Schiffe der Computergegner auf der Karte, und geben Sie Ihren beiden Schiffen vom Beginn direkt einen Angriffsbefehl auf das kleinere der beiden Computerspieler-Schiffe. Ihre Schiffe werden daraufhin lossegeln und dieses Schiff versenken, noch bevor dieses eine Siedlung gründen kann.



Zweiten Computerspieler attackieren

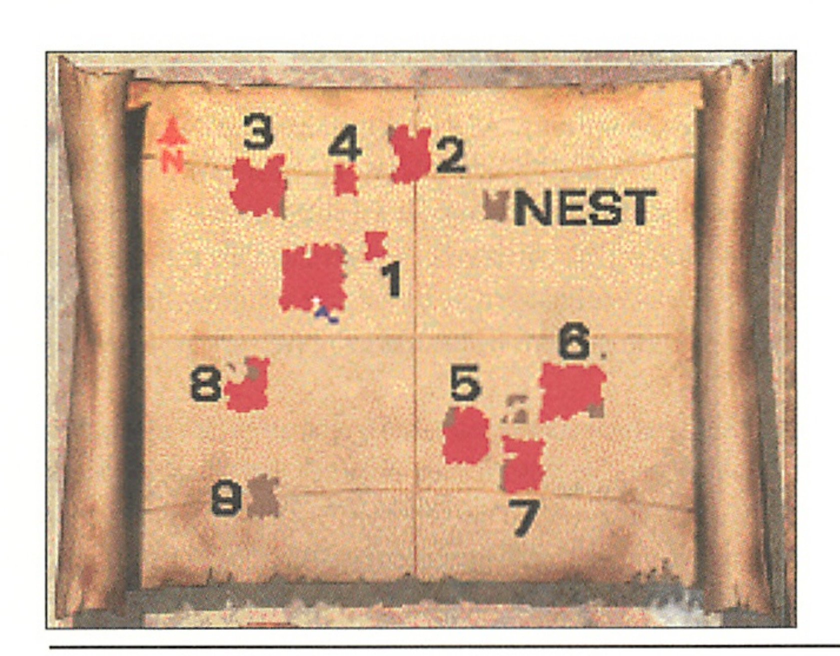
Der zweite Computergegner wird inzwischen eine Siedlung gegründet haben - dies können Sie zumeist nicht verhindern. Aber keine Panik: Fahren Sie mit Ihren beiden Schiffen zum Kontor dieser neu gegründeten Siedlung, und versenken Sie zunächst das dort ankernde Schiff des Computergegners, *ohne* daß Sie ein Schiff verlieren (ganz wichtig!). Anschließend plazieren Sie das stärker beschädigte Schiff vor dem Kontor des Gegners und zerstören dieses wiederholt, um den Wareneinkauf von fliegenden Händlern zu unterbinden.

Mit dem zweiten Schiff segeln Sie zur Hauptinsel zurück, laden dort 11 t *Werkzeuge* und 30 t *Holz* ein und errichten auf der Insel des übriggebliebenen Computerspielers ein *Kontor!* Bauen Sie Ihre Stellung auf dieser Insel durch zwei zusätzliche Markthallen aus, und zwar so, daß dem Computerspieler kein Raum mehr für seine Erweiterung bzw. Entwicklung bleibt. Ohne ein Schiff, ohne Entwicklungsraum und ohne ein Kontor (dieses zerstören Sie weiterhin regelmäßig) hat sich das Spiel für diesen Gegner nun ebenfalls erledigt.

Der Rest wie gehabt

Ab jetzt können Sie sich in aller Ruhe dem Erreichen des geforderten Entwicklungsstatus Ihrer Siedlung und Ihres Bündnispartners widmen.

Die Piratenplage



Landkarte Mission „Die Piratenplage"

Piratenanfangs-Offensive abwehren!

Der Anfang in diesem Szenario ist ein wenig kniffelig, denn die Piraten starten direkt zu Beginn eine Generaloffensive, derer Sie sich erwehren müssen. Gehen Sie wie folgt vor: Laden Sie von Ihren Schiffen erst einmal so viele Waren wie möglich in das Kontor der Hauptinsel. Warten Sie dann auf die Piratenangriffe. Greifen Sie ein Piratenschiff immer mit der kompletten Schiffsgruppe an. Bewegen Sie die Gruppe dabei in Ufernähe, damit die Wachtürme am Ufer den Piratenbeschuß unterstützen können. In einer Gefechtspause re-



parieren Sie das am meisten beschädigte Schiff in der nahegelegenen Werft, laden weitere Waren in das Kontor und ergänzen bzw. erweitern Ihren Wachturmbestand am südlichen Ufer der Insel. Dann wehren Sie den nächsten Angriffsschub der Piraten ab. Wenn Sie auf diese Weise ca. 10-12 Piratenkähne versenkt haben (danach endet die erste Offensive) und selbst noch ca. 5 oder 6 Schiffe besitzen, können Sie weiterspielen. Ansonsten starten Sie das Szenario am besten neu und versuchen den Angriff der Piraten zu Beginn noch einmal (und besser!) zu bewältigen.

Versorgung der Hauptinsel regeln

Während des Piratenkampfes hat Ihre Bevölkerung auf der Hauptinsel sämtliche Vorräte verbraucht und entwickelt sich fleißig *zurück*! Dieser Entwicklung müssen Sie nun zügig entgegenwirken und langfristig auf das zweite Szenarioziel (in der Hauptstadt 5.000 Einwohner erreichen, ohne Aristokraten-Behausungen ist das nicht möglich!) hinarbeiten. Reparieren Sie alle Ihre Schiffe, und schicken Sie jeweils ein (großes) Schiff auf folgende drei Transportrouten, um die Versorgung auf der Hauptinsel fürs erste zu sichern:

- Insel (1) - Insel (2) - Hauptinsel *(Lebensmittel und Alkohol)*
- Insel (3) - Insel (4) - Hauptinsel *(Lebensmittel und Alkohol)*
- Insel (5) - Insel (6) - Hauptinsel *(Gewürze, Lebensmittel, Stoffe)*
- Insel (8) - Hauptinsel *(Kakao)*

Bilanz ausgleichen!

Ihre Bilanz wird horrende rote Zahlen schreiben. Treten Sie dem ein wenig entgegen, indem Sie auf Insel (7) alle Kakaoplantagen abreißen. Dort errichten Sie später weitere Lebensmittelproduktionen. Setzen Sie außerdem auf der Hauptinsel alle Betriebe still, die Sie nicht unbedingt für die aktuelle Bevölkerungsstufe benötigen - z.B. den *Goldschmied*. Auch die *Schneidereien* sollten Sie bis auf eine stillsetzen, da Ihnen sonst die *Stoffe* ausgehen und *Kleidung* im Überfluß produziert wird (versuchen Sie, die *Kleidung* zu verkaufen!).

Problem: Tabakwaren

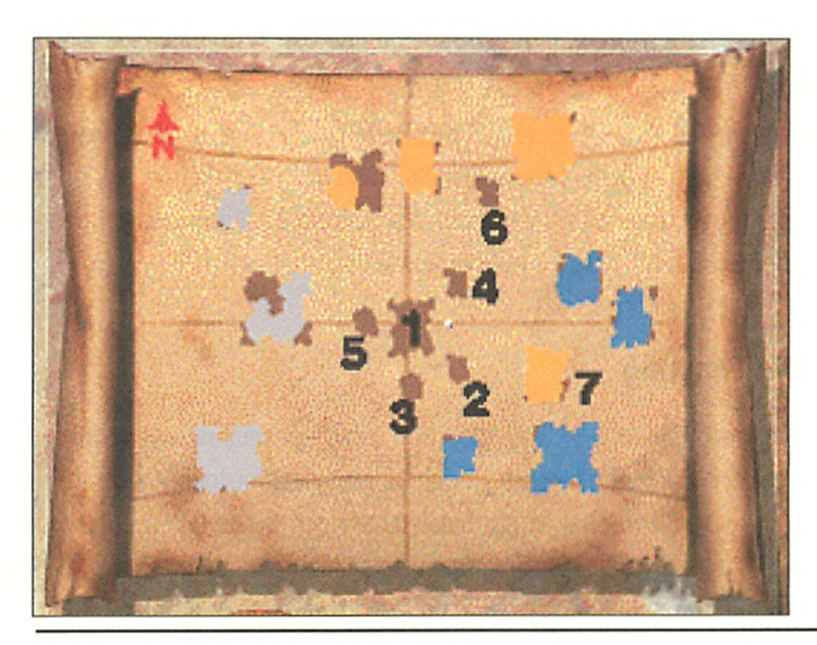
Keine Insel bietet eine zufriedenstellende Fruchtbarkeit für *Tabak,* und Ihre Bewohner schreien nach Tabakwaren! Sie müssen in der Folgezeit deshalb die Alkoholproduktionen auf Insel (2) und (3) reduzieren und die Lebensmittelproduktionen von diesen Inseln auf (7) und (9) verlagern. Auf den so gewonnenen Flächen bei (2) und (3) produzieren Sie anschließend *Tabak* (wenn auch nur mit einer Fruchtbarkeit von 50 %).

Noch mehr Piraten?

Sehen Sie zu, daß Sie in der Folgezeit Ihre Bilanz wieder ausgleichen. Errichten Sie weitere Schiffe, und optimieren Sie Ihre Transportrouten. Treffen Sie auf diesen Routen erneut auf vereinzelte Piraten, sollten Sie immer eine Kapitulation erwägen. Zu einem späteren Zeitpunkt, wenn Sie genügend Schiffe besitzen, steht der Vernichtung des Piratennestes (NEST) aber nichts mehr im Wege. Besetzen Sie die Pirateninsel und alle anderen freien Inseln danach sofort, um den Piraten keinen neuen Landepunkt zu bieten!



Der Eindringling



Landkarte Mission „Der Eindringling"

Viel Platz bleibt Ihnen nicht - und viel Zeit auch nicht, sonst schnappen Ihnen die Konkurrenten die noch freien Inseln vor der Nase weg! Also los:

Alle freien Inseln sichern!

Zuerst errichten Sie ein *Kontor* auf der Insel (1), möglichst im Westen in der Nähe des Erzvorkommens. Kaufen Sie über dieses errichtete *Kontor sofort* die Ware *Werkzeug* ein! Fahren Sie dann weiter zu Insel (2), die Sie wiederum über ein Kontor für sich beanspruchen. Errichten Sie dort vier *Forsthäuser*. Damit ist die Holzversorgung gesichert. Fahren Sie fort mit der Inselbesetzung, indem Sie die Inseln (3) und (4) (die mit den Erzvorkommen) besiedeln. Laden Sie anschließend bei der Holzinsel das inzwischen gewonnene *Holz* ein, und sichern Sie sich die letzten beiden Inseln (5) und (6).

Siedlung aufbauen

Nun können Sie damit beginnen, auf der Hauptinsel eine Siedlung zu errichten. Planen Sie das Erreichen der Kaufleute-Stufe. Um bei dieser Stufe die erforderlichen 1.500 Einwohner zu schaffen, benötigen Sie 60 Wohnhäuser (bei 25 Einwohnern pro Kaufleute-Behausung!). Die Warenversorgung richten Sie auf den besetzten Inseln ein. Dort können Sie alle erforderlichen Bedarfsgüter herstellen - bis auf *Gewürze* und *Kakao*. Diese Bedarfsgüter müssen somit verstärkt eingekauft werden. Der Aufbau einer Siedlung ist ein Geduldsspiel und recht langwierig - zudem werden Sie mit Piraten und Kriegserklärungen konfrontiert. Beißen Sie sich durch!



Nördlichen Gegner angreifen

Haben Sie irgendwann fünf Kriegsschiffe mit Kanonen bestückt, greifen Sie den schwächsten Gegner auf der Karte an - dies ist der nördlich gelegene Computerspieler (auf der Karte in gelber Farbe). Zerstören Sie seine Werft und seine Schiffe. Danach übernehmen Sie seine Insel im Osten (7), auf der Sie fortan *Baumwolle* produzieren können. Mit der *Baumwolle* können Sie endlich den Bedarf Ihrer Bürger nach *Kleidung* erfüllen. Vernichten Sie den gelben Gegner daraufhin nach und nach auf allen Inseln, und nehmen Sie diese ein. Jetzt müssen Sie „nur noch" dafür Sorge tragen, daß die Einwohnerzahl Ihrer Stadt auf die erforderlichen 1.500 Einwohner anwächst.

Die Festung

Die Inselstruktur

Die Karte des letzten Szenarios wird zwar jedesmal neu generiert (bis auf die bereits zu Beginn besiedelten Inseln), jedoch ist die Inselanordnung und -anzahl fast immer dieselbe und - vor allem - bei jedem Spielstart finden Sie auf den entsprechenden Inseln immer dieselben Rohstoffe. Somit können Sie sich zu Beginn direkt ein Bild über die Inselstruktur machen. Demnach finden Sie in diesem Inselreich:

- Insel (1) *Kakao*, *Gewürze* und Erz
- Inseln (2) und (3) *Kakao*, *Baumwolle* und *Gewürze* (alle 100 %!), ab und zu auch *Erz* oder *Gold*
- Inseln (4) und (6) *Tabak* und *Zuckerrohr* (evtl. *Erz* und *Gold*)

Die übrigen Inseln ((5), (7), (8) und (9)) bieten weitere 100%ige Anbaumöglichkeiten für Plantagengewächse, insbesondere auch für *Weintrauben*.



Landkartenbeispiel Mission „Die Festung"



Der Beginn ist entscheidend!

Zu Spielbeginn bricht ein weiterer Computerspieler in dieser Inselwelt auf, um sich auf einer der Inseln niederzulassen - diesem Bestreben müssen Sie entgegenwirken! Laden Sie deshalb sofort nach Spielbeginn das gesamte *Holz* aus dem Kontor auf Ihr Schiff und schippern Sie zügig zur Insel (1). Dort kommen Sie dem Computerspieler mit der Besiedlung dieser Insel durch die Errichtung eines *Kontor*s *und zweier Markthallen* (sonst gesellt sich der Computerspieler dazu!) zuvor! Bauen Sie schließlich noch schnell ein *Forsthaus* auf der Insel (1), und segeln Sie nach der Sicherung dieser Insel sofort zu den Inseln (3) und (6) weiter. Errichten Sie dort ebenfalls ein *Kontor* und jeweils ein *Forsthaus* - die an Bord befindlichen Baumaterialien reichen dazu noch aus.

Erste wichtige Aktionen auf der Hauptinsel

Sobald Sie zu Spielbeginn Ihr Schiff zur Insel (1) losgeschickt haben, bauen Sie auf der Hauptinsel drei *Forsthäuser* (oben rechts und unten links). Wenn die Holzfäller die erforderlichen Baumaterialien gesammelt haben, errichten Sie außerdem auf der Hauptinsel einen *Steinbruch* und zwei *Steinmetze* (die fehlen Ihnen nämlich auch). Stoppen Sie anschließend den Einkauf von *Ziegeln* im Kontor! Fragen Sie statt dessen direkt den Rohstoff *Erz* nach!

Weitere Besiedlung

Segeln Sie nach der Sicherung der drei wichtigsten Inseln zurück zur Hauptinsel, und laden Sie sämtliches dort verfügbares *Holz* an Bord. Brechen Sie dann erneut zu weiteren Inselbesiedlungen auf. Versuchen Sie *alle* freien Inseln durch die Errichtung eines *Kontors* zu besiedeln, und zwar in dieser Reihenfolge: (2), (4), (5), (7), (8) und (9). Plazieren Sie auf den größeren Inseln wiederum je einen *Holzfäller*. Errichten Sie auch auf der Insel mit dem Piratennest (dieses taucht immer wieder woanders auf) ein *Kontor*. Entsenden Sie von diesem Kontor anschließend einen Marktkarren, und kaufen Sie beim Piratenkontor *Werkzeuge* zu Spottpreisen ein!

Aufbau, Handel, Aufrüstung

Wenn Sie alle Inseln besiedelt haben, kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Die folgende Phase nutzen Sie für den Aufbau Ihrer Versorgung mit Rohstoffen, Waren und Waffen (insbesondere eine Kanonengießerei muß „rund um die Uhr" brummen!). Betreiben Sie intensiv Handel mit den übrigen zwei Computerspielern, und verdienen Sie sich eine goldene Nase, um die über kurz oder lang stark ansteigenden Heereskosten zu finanzieren. Entwikkeln Sie nur auf der Hauptinsel eine Siedlung. Belassen Sie die dortigen Einwohner zunächst auf der Stufe Bürger und wechseln Sie zur Stufe der Kaufleute erst dann, wenn Sie deren Bedarf durch Eigenproduktionen decken können. Bauen Sie weitere Behausungen, indem Sie platzraubende Produktionsorte (*Schaffarmen*, *Tabakplantagen* und *Rinderfarmen*) in der Mitte der Hauptinsel abreißen und durch Wohnhäuser ersetzen. Produzieren Sie außerdem zahlreich neue Schiffe für die umfangreichen Warentransporte und - viel wichtiger - für die „Entscheidungsschlacht".



Auf sie mit Gebrüll!

Der Computerspieler oben links (auf der Karte gelbe Farbe) ist nicht das Problem - um das Szenario erfolgreich zu bewältigen, müssen Sie „nur" den mittleren Computerspieler (auf der Karte in weißer Farbe) beseitigen. Sobald Sie ca. 10, vollständig mit Kanonen ausgerüstete Schiffe beisammen haben, attackieren Sie zuerst die Werft des Gegners auf seiner Hauptinsel. Anschließend reiben Sie seine Flotte auf, so daß sich seine Transportmöglichkeiten auf See erledigt haben. Widmen Sie sich danach seiner Südinsel, indem Sie diese mit Ihrer Flotte und einer ausreichenden Zahl von (ca. 20) Landeinheiten komplett überrennen.

Haben Sie es geschafft, den Computergegner auf diese Weise entscheidend zurückzuwerfen, rüsten Sie sich für den Sturm auf seine Hauptinsel. Schlagen Sie eine Bresche in die Verteidigungsmauern, und setzen Sie dort Landeinheiten ab. Kämpfen Sie sich ein Stück weit vor, und zerstören Sie vor allem die Markthallen. Auf dem frei gewordenen Gebiet siedeln Sie nun selbst ein *Kontor*, einen *Arzt* und eine weitere *Burg* an. Haben Sie sich auf der Hauptinsel des Gegners festgebissen, transportieren Sie die zur Ausbildung von Landeinheiten erforderlichen Waffen zu diesem Stützpunkt und bilden fleißig weitere Landeinheiten aus. Kämpfen Sie sich schrittweise vor (nutzen Sie die Heilungsfunktion des angesiedelten Arztes intensiv), und nehmen Sie die Insel schließlich komplett ein. Aus dieser Position stellt auch die letzte Festung (linke Insel) des Computergegners kein Problem mehr dar, und Sie dürfen sich wenige Augenblicke später „Anno-1602-König" nennen.


SYBEX



Das einzige offizielle Buch zu



Erfolgreich kämpfen, siedeln und handeln

Der neue Spieleknüller ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt begründet ein neues Genre im Bereich PC-Spiele: das Aufbau- und Strategiespiel, eine gekonnte Mischung aus traditioneller Wirtschafts- und Handelssimulation und Echtzeit-Strategiespiel. Die Herausforderungen, die dieses Spiel an alle PC-Gamer stellt, sind kniffelig: Eine Inselwelt gilt es zu entdecken, zu besiedeln, auszubauen und mit anderen Inseln Handel zu betreiben. Und gleichzeitig muß diese Welt auch noch gegen mögliche Feinde verteidigt werden.

Maximales Spielvergnügen

Nur wer strategisch klug vorgeht, sichert seinem Volk Land und ertragreichen Handel. Wie Sie zu optimalem Spielvergnügen gelangen, beschreibt dieses Buch detailliert. Es erklärt die effektivsten Strategien und Vorgehensweisen, die bei ANNO 1602 erfolgreich zum Ziel führen. Dabei werden nicht nur die einzelnen Missionen durchgespielt, sondern zusätzlich zahlreiche grundlegende Tips und Tricks verraten.

Strategien für alle ANNO 1602-Fans

- Allgemeine Strategien zum Erfolg beim Besiedeln der Inseln
- Die beste Reihenfolge beim Ausbau der Inseln
- Kluges Vorgehen gegen den Gegner
- Ertragreicher Handel mit anderen Völkern

Die exklusiven Lösungen eines Experten

Markus Betz hatte als einziger deutscher Autor Zugang zu den internen Informationen der beiden Teams von SUNFLOWERS und Max Design. Als alter Hase in Sachen Computerspiele ist er Fachmann für die Bereiche Echtzeitstrategie und Simulationen, zu denen er auch bereits einige erfolgreiche Titel in der SYBEX-Reihe "Strategien & Lösungen" veröffentlichte.

Best.-Nr. 5121

DM 19,95
öS 146,-
sFr 18,-



Sie erreichen uns online:
Internet: www.sybex.de

Sybex-Verlag GmbH
Erkrather Str. 345-349
40231 Düsseldorf



5121

SYBEX

DAS OFFIZIELLE BUCH ZU ANNO 1602

STRATEGIEN & LÖSUNGEN